

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 1999 ГОДА – ВЫБОР НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

ДОМАШНИЙ

**ПЕ**

**ДУЭЛЬ ВЕКА:**

QUAKE III ARENA  
ПРОТИВ  
UNREAL TOURNAMENT

**REWARD INTERNETIVE:**

ОБУЧЕНИЕ  
АНГЛИЙСКОМУ  
ЧЕРЕЗ INTERNET

**CD – RW:**

ВЫБИРАЕМ ДИСКОВОД,  
УЧИМСЯ ЗАПИСЫВАТЬ

Бесплатный Web-хостинг:  
ваша «недвижимость» в Internet

Для дома, для семьи:  
бесплатные утилиты  
на все случаи жизни

**Плоские  
мониторы** —  
стиль нового  
тысячелетия

SynchMaster 520111



4 820020 080013 >

# Будущее выглядит так!

Мониторы Samsung SyncMaster TFT

**SAMSUNG DIGIT<sup>all</sup>**  
everyone's invited™



МТИ: (044) 4580034

Софт+: (044) 2527638

МДМ-Сервис: (044) 4647777

ООО «Фокстрот»: ОПТ (044) 2138865, 2194938

К-Трейд: (044) 2529222

Рома: (0612) 325588

МКС: (0572) 149521

Прэксим-Д: (0482) 210546

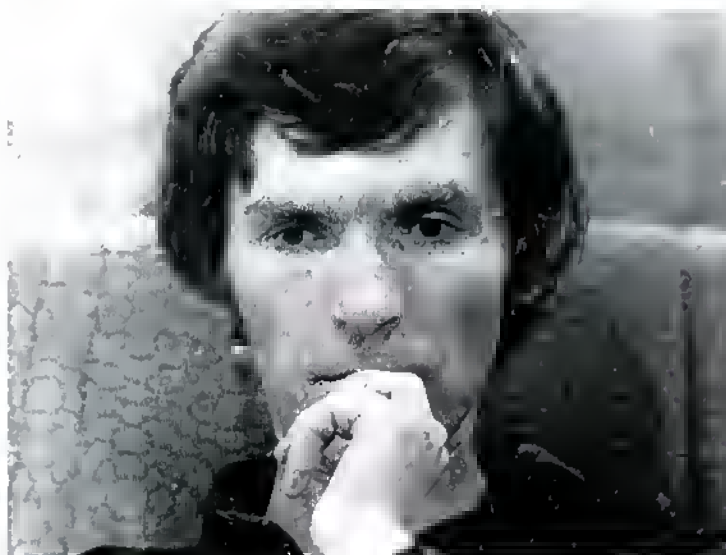
Комтек: (0482) 346801

Представительство **SAMSUNG ELECTRONICS**: Киев: (044) 4906878.

Сервисный центр «ЮНИМАРТ»: Киев: (044) 4584532.

**SAMSUNG**

**ELECTRONICS**



**П**рекрасно помню (хоть и давно это было), что только лишь научившись считать и освоив «тысячи», я сразу же попытался вычислить, сколько лет мне стукнет в 2000 году. Признаться, что и вы прошли через это. Матия чисел, понимаете ли. Молодой человек, пытливыми глазами внимательно выглядывающий в будущее и размышляющий о судьбах человечества в повом тысячелетии, — это тоже я. Ход космических часов не остановить, и вот их стрелки сошлись, дабы возвестить всему миру о том, что слова «тысяча девятьсот ...» безвозвратно ушли в прошлое и началась новая эра, а вместе с ней, кстати, и второй год жизни нашего юного издания.

Ох, и везет же мне на явления планетарного (даже космического) масштаба. Прошлый раз в начале осени в аналогичной колонке я разглагольствовал по поводу полного солнечного затмения и его влияния на развитие «домашнего компьютерга», а нынче, как говорится, «пошел на повышение» и первым приветствую наших читателей в Новом году, ожидание наступления которого по известным причинам было окрашено в тревожные тона.

«В Новый год — с новыми глюками!». Слава Богу, на сей раз пронесло. В окошках счетчика выскочила двойка, за ней — положенные три нуля. Вроде бы все выжило, вселенских катаклизмов не наблюдалось, правда, то там, то сям возникали ситуации, скорее, забавные и курьезные, нежели мрачно-апокалиптические. С некоторыми изысканиями по поводу последствий «ошибки-

2000», проявившихся в первые дни Нового года, вы познакомитесь в этом номере журнала.

«В Новый год — с новыми играми!». Именно перед новогодними и рождественскими праздниками у любителей компьютерных игр новоявляются нездоровый блеск в глазах и несвойственное им дрожание рук. Дело в том, что достигает своего пика эпидемия болезни под названием «игровая лихорадка». А причиной всему — невероятное количество новинок. К подарочному сезону издатели наперебой выбрасывают в продажу самые «хитовые» продукты, чтоб уже в первые дни наступившего года в спокойной обстановке насладиться подсчетом полученной прибыли. Но это издатели... А игрокам остается приятный, хотя и очень трудный из-за ошеломляющего разнообразия выбор новых любимчиков. Стало быть, помощь и этом благородном занятии им не помешает. Посему игровой раздел нынешнего «уютливого» номера журнала тоже «раздвинулся» в объеме, поскольку мы постарались представить в нем все самые громкие релизы конца ушедшего года. Особое внимание обращая на жесточайший «десматч», в котором схлестнулись главные фавориты большинства читателей — Quake III Arena и Unreal Tournament. А в том, что именно эти две пока не пняющие себе равных игры целиком и полностью владеют умами тысяч геймеров, вы убедитесь, изучив результаты опроса «Игровые Оскары'99» и ознакомившись с нашими комментариями на этот счет.

«В Новый год — с новыми железом!». Этому лозунгу соответ-

ствует блок материалов, посвященных обзорам новинок аппаратного обеспечения. Возможно, кто-то из вас уже по настоящему созрел для принятия решения о приобретении записывающего устройства типа CD-RW. Отлично, в таком случае опубликованная в этом номере статья поможет выбрать именно тот привод, который целиком и полностью отвечает техническим запросам и при этом не наносит существенного удара по семейному бюджету. Жидкокристаллические плоские мониторы со своими стремительными формами потихоньку перестают считаться «экзотикой» и переходят в разряд вполне обыденных устройств, которые со временем найдут своих новых хозяев не только в телестудиях новостей или в «крутых» коммерческих структурах, но и в квартирах обычных владельцев домашних ПК. Представьте себе, как здорово этот изящный дисплей может вписаться в интерьер вашей комнаты, а кроме всего прочего, «новысить функциональность» рабочего стола, освободив на нем значительную площадь.

«Новый год — в новом доме! Виртуальном!». «Возвращается муж из Internet!...» — так начинаются нынче анекдоты наступившей эры «подключенных» семей. Ну, куда податься бедному мужику, разругавшемуся с дражайшей супругой? Конечно, в Сеть. Там его встретят такие же «подключенные», поймут, утешат, нальют чарку виртуального алкоголя. И, конечно, в таком случае несколько не помешает свой собственный уголок, пусть маленький домик, пусть шалашик. Но, кто знает, может, со временем он вырастет в настоящий дворец, в котором не будет отбоя от визитеров. Воспользуйтесь нашим практическим советам по совершенно бесплатной закладке фундамента собственного Web-сайта, и мы с удовольствием заглянем на новоселье.

По традиции Новый год считается самым домашним, самым семейным из всех праздников. А любимая семья нашего журнала — это вы, дорогие читатели. И пусть первый номер двухтысячного станет вам подарком, в котором каждому достанется именно то, чего он больше всего ожидал от Деда Мороза.

*Будьте счастливы! Happy Y2K!*  
Александр Птица

# ДОМАШНИЙ



**Logitech Wingman Formula**

**с. 14**



**Complete Interior Designer 3.0**

**с. 40**



**www.fortunecity.com**

**с. 52**



**Reward InterN@tive**

**с. 60**



**Planescape: Torment**

**с. 75**



**6 Служба новостей**

**12 ПОДПИСАВШИЕСЯ –  
ВЫИГРЫВАЮТ**

**12 BRAVO +  
«ДОМАШНИЙ ПЕ»**

**12 «СЮРПРИЗ-  
ЛОТЕРЕЯ»  
НА ENTEREX'2000**

**На первый взгляд**

**13 SWAPNIRE: ИСТОРИЯ  
С ПРОДОЛЖЕНИЕМ**

**14 LOGITECH: РАБОТАЙТЕ  
И ИГРАЙТЕ С УДОБСТВОМ**



**15 ПО REVELATOR – ОЧКИ  
ДЛЯ ИСТОЯЩИХ  
ИГРОКОВ**

**Hardware**

**16 НОВОСТИ HARDWARE**

**18 СЕМЬ РАЗМЫШЛЕНИЙ  
О БРЕНННОСТИ БЫТИЯ,  
НАВЕЯННЫХ РАДУЖНОЙ  
ПОВЕРХНОСТЬЮ  
КОМПАКТНОГО ДИСКА**

CD-диски стали самыми популярными сменными носителями информации. Они вместительнее и надежнее дискет. Из этой подборки материалов все желающие освоить запись на компакт-диски смогут почерпнуть необходимые для этого сведения.

**18 ДИСКОВОДЫ СО-BW:  
СРЕДСТВО, ОПРАВДАНОЕ  
ЦЕЛЬЮ**



**24 LCO-МОНИТОРЫ: ПИЩОМ  
К ЛИЦУ С БУДУЩИМ**





- 29 ПК + SMART JOYPAD = SONY PLAYSTATION
- 30 MP3-ПЛЕЙЕРЫ: ДВАДЦАТЬ ПЕРВЫЙ ВЕК НЕ ЗА ГОРАМИ...



- 32 КАЧЕСТВО ЗА УМЕРЕННУЮ ЦЕНУ

#### Software

- 34 НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ИЗ ЖИЗНИ ПРОЦВЕТАЕВЫХ
- 40 ОБУСТРОЙТЕ СВОЙ ДОМ, ИЛИ ВИРТУАЛЬНЫЙ «ПОЛИГОН» ДЛЯ РЕАЛЬНОГО РЕМОНТА



- 44 БРОУЗЕР ДЛЯ ДОМА

Web-браузеры – это не только MS Internet Explorer и Netscape Navigator, выдержанные в строгих серых тонах... Есть множество способов «разукрасить» эти стандартные программы и придать им более «домашний» вид. Некоторые из них описаны в данной статье.

#### Мнение

- 48 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ИЛИ ДЕВАЛЬВАЦИЯ ГУМАНИЗМА

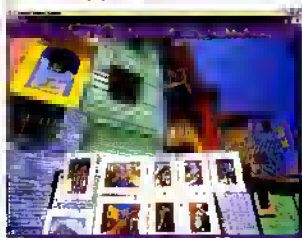


#### Мифы и реальность

- 50 ПРОБЛЕМА 2000: ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

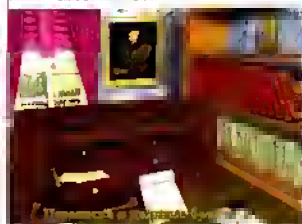
#### Страна Internet

- 52 КТО В ДОМЕ ХОЗРИН? КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО СЕРВЕРСАМ БЕСПЛАТНОГО WEB-ХОСТИНГА



#### Дискоотека

- 60 ЕЩЕ РАЗ ОБ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО
- 62 ЗЕРКАЛО РУССКОГО ХАРАКТЕРА



- 63 ВПАСТЕПИНЫ ГАРМОНИЙ ОТ КАМЕННОГО ВЕКА ДО ПАДЕНИЯ РИМА

«Атлас Древнего мира» – отличная мультимедийная презентация мировой истории начиная с далеких предков современного человека и заканчивая распадом Римской империи.

- 65 ИНТЕРАКТИВНЫЙ УЧЕБНИК ДЛЯ НОВИЧКОВ



- 66 ПОЛИТРЕФОРМЫ НА ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОМ ПК

#### Игротека

- 69 «ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ'99». ЦЕРЕМОНИЯ ВРУЧЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЮ ПОЛУЧАЕТ GeOFORCE
- 74 БЕЗЫМЯННЫЙ В ГОРОДЕ ДВЕРЕЙ

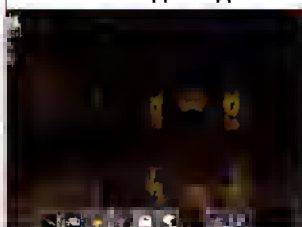
В последнее время истинно ролевые игры выпускает одна-единственная компания – Black Isle. Ее новейший проект – Planescape Torment – не обманул ожиданий поклонников жанра.

- 76 ОГИЕМ И МЕЧОМ, ИЛИ ЗАПИШИТЕ МЕНЯ В КРЕСТОНОСЦЫ

- 80 QUAKE III ALIEN VS. UNREAL TOURNAMENT: БОЙ ЗА ЗВАНИЕ ЧЕМПИОНА МИРА В СУПЕРТЯЖЕЛОМ ВЕСЕ



- 86 БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕГО РОДА
- 88 ИХ СЛОВА О ДЖОРДАНЕ

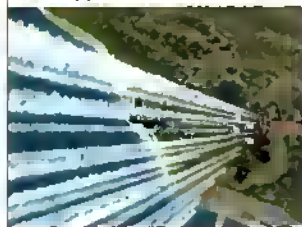


- 90 АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РАССЕРДНЕ, ПАНИКМАЕШЬ! ДАРИМ АВТОПРОБЕГОМ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ И РАЗГИБЕДЛЯЙСТВУ!

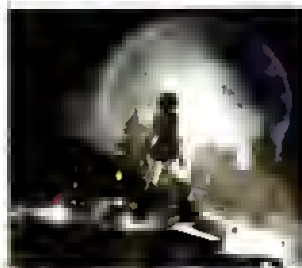


- 94 ТРИ КИТА EA SPORTS
- Обострилась конкуренция среди симуляторов командных спортивных игр. Сумеют ли признанные лидеры сохранить завоеванные ранее позиции?

- 98 ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ПИПОТИРОВАНИЯ, ИЛИ ГДЕ ТВОИ КРЫЛЬЯ?

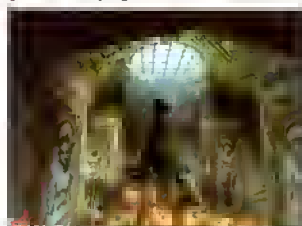


- 100 ЧИСТО ПО ПОНЯТИЯМ
- 101 УБИТЬ ПАРУ КРОФТ



- 102 ШПЯПЕ И С ЯПЫСТОМ

- 104 ПОСЛЕДНЕЕ ОТКРОВЕНИЕ ЛАРЫ КРОФТ

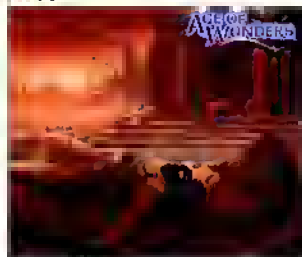


- 106 МЫ ГОВОРИМ CRYO, ПОДРАЗУМЕВАЕМ «КРАСИВО!»



- 108 НОВАЯ КРОВЬ В НОВЫХ СОСУДАХ

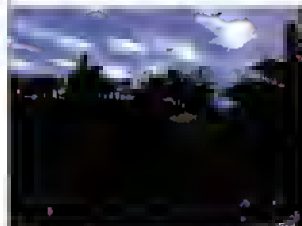
- 110 ЧУДЕС НЕ БЫВАЕТ?



- 111 ОТДАЙ МОЮ ПОСАДОЧНУЮ НОГУ!

- 112 И ВЕЧНЫЙ БОЙ...

- 114 ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАТЕРЯННЫЙ МИР



- 115 ГЕЙМЕРСКО-РУССКИЙ СПОВАРЬ



- 117 НОВОГОДНИЕ ПОДАРКИ ОТ LEXMARR

- 118 Служба F1

#### Post scriptum

- 119 «ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ВЫИГРАЙ ДИСК!».
- РОЖДЕСТВЕНСКИЕ ИТОГИ

- 120 БОЛЬШАЯ ПОКУПКА-2

# ДОМАШНИЙ ПК

# ГДЕ И КУПИТЬ

## ПОДПИСАТЬСЯ

### ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Олег Данилов

### РЕДАКТОРЫ

Сергей Галушка  
Александр Птица  
Роман Хархалис  
Сергей Светличный

### ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Евгений Севериновский  
Владимир Лабазов  
Александр Савченко

### ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Валерия Негунакина  
Ольга Кравченко  
Галина Миронова

### ВЕРСТКА

Богдан Вакулюк  
Алексей Груша  
Дмитрий Сидоренко

### МАКЕТ И ДИЗАЙН

Роман Зюзюк  
Олег Переверзов  
Владимир Кочмарский

### ФОТОГРАФИИ

Виталий Губин

### МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ

Владимир Бутайчук

### МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ

Вера Терешкович

### ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ольга Галушка  
Александр Евлапкин  
Светлана Радченко

### «Домашний ПК»

Свидетельство о регистрации КВ № 3923

Учредитель и издатель — «Издательский Дом ИТС»

За содержание рекламной информации  
ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами,  
не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка  
материалов журнала допускается  
только по согласованию с редакцией

Цветоделиение и печать

**БЛИЦПРИНТ**  
Компьютерная верстка и печать

Цена свободная

Подписной индекс 22615  
в каталоге «Укрпошта», с. 60

Тираж 16 000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев,  
просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат (044) 245 7203

редакция (044) 243 9233

отдел рекламы (044) 245 7124

отдел распространения (044) 244 8582

Факс: (044) 245 7203

E-mail: info@its.kiev.ua

Web-сервер: www.its.kiev.ua

© 2000 «Издательский Дом ИТС»

Все права защищены



## ПОДЛИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

### КИЕВ

«Издательский Дом  
ИТС»

(044) 244-8582

### KSS

(044) 212-0846,  
245-2696

«Бизнес-пресса»

(044) 220-7476

«Офис-Сервис»

(044) 229-4309

«Саммит»

(044) 254-5050

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**

Бочагова Т. В.

(0562) 93-1260

«Меркурий»

(056) 744-7287

### ДОНЕЦК

«Бегемот»

(0622) 53-6377

«Донбасс-Информ»

(0622) 93-8272

### ЖИТОМИР

«Астон»

(0412) 20-8876

«Горизонт»

(0412) 36-0582

### ЗАЛОРОЖЬЕ

Никитин Р. Г.

(0612) 67-5628

«Пресса»

(0612) 62-5151

### КОВЕЛЬ

«Транзит-Информ»

(03352) 3-0913

### КРЕМЕНЧУГ

«ОР-Пресс»

(05366) 2-5833

### ЛУТАНСЬК

ЧП Ребрик И. В.

(0642) 55-8235

### ЛУЦК

«Периодика

и консалтинг»

(03322) 4-1040

### ЛЬВОВ

«Агенция 247»

(0322) 74-3223

«Львівські оголошення»

(0322) 97-1515

«Львівські оголошення —

кур'єр»

(0322) 21-3746

«Система Пресс-

Экспресс»

(0322) 62-5281

«Фактор»

(0322) 76-5756

### НИКОЛАЕВ

«Ной-Хау»

(0512) 37-3503

### ОДЕССА

### KSS

(0482) 60-0938

### ДОЛТАВА

Бутко Е. А.

(05322) 66-6613

### СЕВАСТОПОЛЬ

«Истар»

(0692) 71-6219

### «Экспресс-Крым»

(0692) 54-3584

### ТЕРНОПОЛЬ

«Айсберг»

(0352) 43-1011

«Захидпресс»

(0352) 22-2564

### ХАРЬКОВ

Киктев Г. С.

(0572) 62-7821

### ХМЕЛЬНИЦКИЙ

«Из рук в руки»

(0382) 74-5102

### ЧЕРВОНОГРАД

«Пресс-курьер»

(3249) 2-2250

### ЧЕРНИГОВ

«Центр информ.

разработок»

(0462) 17-8829

## КУПИТЬ НОМЕР

## В РОЗНИЦУ МОЖНО

И КИОСКИ И НА РАСКЛАДКАХ

**КИЕВА И ОБЛ.**

### ВЯНИЦЫ

**ДНЕПРОПЕТРОВСКА**

### ДОНЕЦКА

**ЗАЛОРОЖЬЯ**

**НЕАНО-ФРАНЦОВСКА**

**ЯИРОВОГРАДА**

**КРЕМЕНЧУГА**

**ЛУТАНСКА**

**ЛЬВОВА**

**МАРИУПОЛЯ**

**НИКОЛАЕВА**

**ОДЕССЫ**

**РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

**СЕВАСТОПОЛЯ**

**СУМ**

**ТЕРНОПОЛЯ**

**КАРЬКОВА**

**ХМЕЛЬНИЦКОГО**

### И ХЛЕБНЫХ МАГАЗИНАХ

### ЯИЕВ

«Академкнига»

ул. Б. Хмельницкого, 42

«Знания»

ул. Крещатик, 44

«Сучасник»

ст. М. Политехнический

институт»

«Техническая книга»

ул. Красноармейская, 51

«Наукова думка»

ул. Грушевского, 4

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**

«Грани»

пл. Островского, 1

### ХАРЬКОВ

Киоск «ХТУРЭ»

«Политехник»

ХГПУ, корп. У2,

ул. Краснознаменная, 16

### И КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ

### КИЕВ

**NOOS Ukraine**

ул. Красноармейская, 67/7

ул. Шота Руставели, 1/12

«1000 компьютерных

мелочей»

ул. Крещатик, 27а

**GameLand**

просп. Воздухофлотский, 10

**Computerland**

ул. Дмитриевская, 2

### «Поззия»

Майдан Незалежности

«Фолгат»

ул. Горького, 51

«Юпекс»

просп. Красных Казаков, 8

### ВКННЦА

«Лиана»

ул. Келецкая, 81

**ДНЕПРОПЕТРОВСК**

«Статус Кво»

просп. К. Маркса, 55

«Дом научно-технической

книги»

### ДОЛЕЦК

«Инфоком»

ул. Артема, 127

магазин «Канцелярские

товары»

«Новая электроника»

ул. Артема, 131

ул. Щорса, 46

### КРОВОЙ РОГ

«Артекс»

пл. Советская, 1, к. 214

«Виртуальный мир»

просп. Гагарина, 13, кв. 1

### ОДЕССА

«Т и Д»

ул. Б. Арнаутская, 47/11

магазин «Компьютеры»

### СИМФЕРОПОЛЬ

«Ту Би»

ул. Севастопольская, 43/2

### ХЕРСОН

«Меркури»

ул. Украинская, 9

«Стиль-Плюс»

ул. 9-го января, 15,

офис 68

### ЧЕРКАССЫ

«Мера Стайл»

ул. Байды Вишневецкого, 32

### РЕКЛАМНЫЕ

### АГЕНТСТВА

### КИЕВ

**Artmaster**

(044) 216-0572

(044) 246-9860

**B&B International**

(044) 246-6221

(044) 246-6222

**Bates Ukraine**

(044) 269-8028

(044) 269-6722

**Conquest**

(044) 244-9424

(044) 244-9434

### ITB

(044) 227-8709

(044) 220-9042

«Академия рекламы»

(044) 517-4509

«Диалла»

(044) 573-8547

(044) 573-8754

«МАК-Про»

(044) 446-1356

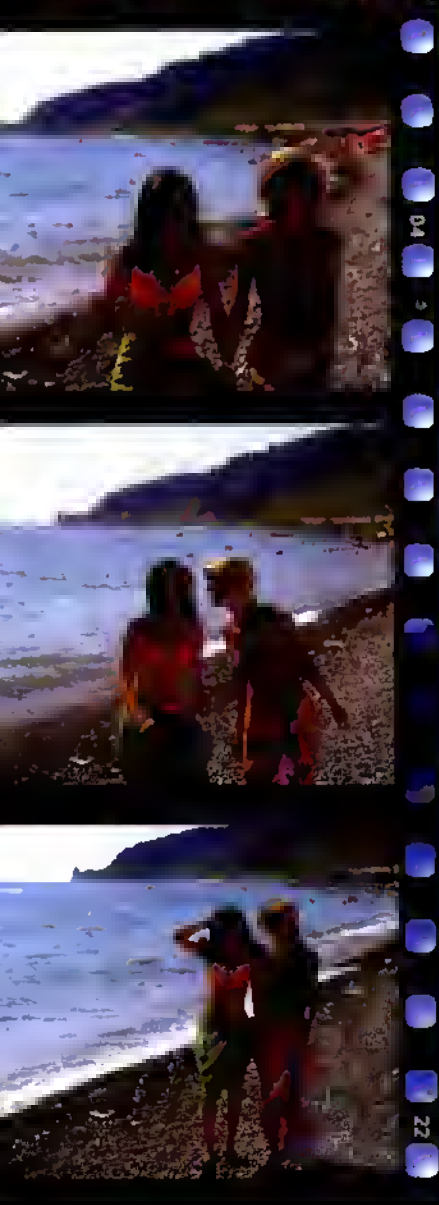
### ХАРЬКОВ

Представитель «ИТС»

Киктев Г. С.



# БОЛЬШОЕ видится на расстоянии, а **детали** на распечатке EPSON



В ролике  
Вы не заметили,  
что на юбке  
у девушки  
сидит живая  
бабочка...

## EPSON STYLUS<sup>™</sup> PHOTO 750

Лучше один раз увидеть... Но не всегда человеческий глаз способен уловить незаметные, на первый взгляд, нюансы. Полноцветный струйный принтер EPSON STYLUS<sup>™</sup> PHOTO 750 не упустит даже мелкой детали! Эксклюзивная технология Perfect Picture Imaging System, разрешение 1440 точек на дюйм с технологией изменяемого размера точки, применение 6 красок при печати ультрамаленькими точками, великолепная передача полутонов, благодаря технологии Photo Enchance3 – просто мечта фотоэнтузиаста! С принтером EPSON STYLUS<sup>™</sup> PHOTO 750 – реальность засверкает красками.

Наши официальные сервисные организации: ИМИДЖ-ПОДЖИК - (044) 573-8181, 573-8488, ПИИ "ЮНИВЕРС ТРЕЙДИНГ" - (044) 212-5214, МТ1 - (044) 458-3873. За дополнительной информацией обращайтесь к нашим бизнес-партнерам: ИМИДЖ - Киев (044) 573-8181, ПИИ "ЮНИВЕРС ТРЕЙДИНГ" - Киев (044) 212-5851, МТ1 - Киев (044) 458-3873. Seiko Epson Corporation, Московское представительство: факс: (095) 967-0765. [Http://www.epson.ru](http://www.epson.ru)

**EPSON<sup>®</sup>**  
Правда цвета

## LOGITECH ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ iMAC

Компания Logitech решила пойти навстречу пожеланиям пользователей iMac, выпустив одну из самых популярных моделей своих мышей USB Wheel Mouse в стиле последних продуктов Apple.

Манипулятор, неслучайно версия которого рассматривалась в «Домашнем ПК», № 11, снабжен двумя кнопками с переназначаемыми функциями, колесико прокрутки экрана также действует как третья кнопка. Набор фирменных утилит MouseWare позволяет легко настроить любые параметры работы мыши, а также задействовать неко-

торые специальные функции устройства.

Что ж, теперь владельцы домашних систем Macintosh получают позиционирующее устройство с функцией скроллинга, гармонично вписывающееся в общую концепцию «фруктового» дизайна Apple.

Манипулятор в полупрозрачном корпусе цвета blueberry & ice (черника-во-льду) предлагается по цене \$29,95.

Смогут ли пользователи iMac освоить устройство с двумя дополнительными кнопками?



## DELL ДЛЯ ПОКОЛЕНИЯ WEB

Производители компьютеров один за другим включаются в своеобразное соревнование по дизайну домашних Web-ориентированных ПК. Вот и корпорация Dell Computer выпустила недорогую серию таких компьютеров – WebPC. Рекламная кампания этой серии с девизом «Рожденный для Web» нацелена на «киберодержимых» (cyber-psyched) в возрастных категориях 19–25, а также 35–60 лет.

Базовая модель WebPC предлагается в пяти вариантах окраски: оранжевой, мокрого асфальта, голубой, красной и пурпурной. Она

оснащена 15-дюймовым монитором и процессором Celeron 433 MHz. В стоимость системы (примерно \$1000) включена оплата годового доступа в Internet. Цена конфигурации с Celeron 466 MHz составляет \$1100, а с Pentium III 500 MHz – \$1499. ЖК-дисплей добавляет к цене каждой модели еще \$850. ПК оснащен пятью разъемами USB для подключения разнообразной периферии. А клавиатура «компьютера для Internet» имеет несколько дополнительных клавиш, обеспечивающих оперативный доступ к избранным Web-сайтам и службам Internet.

И дети, и родители стремятся в Internet

## РУКОПОЖАТИЕ С КОМПЬЮТЕРОМ

Одной из основных проблем в использовании носимых ПК остается вопрос ввода информации и управления. Существующие сегодня технологии распознавания речи не позволяют в полной мере контролировать носимый компьютер.

Оригинальный выход предлагает компания Ouptrus Optical, которая создала «электронную кисть» для ввода информации в ПК. С помощью датчиков, крепящихся на тыльной стороне кисти и кончиках пальцев, движениями руки можно инициировать разные функции компьютера.

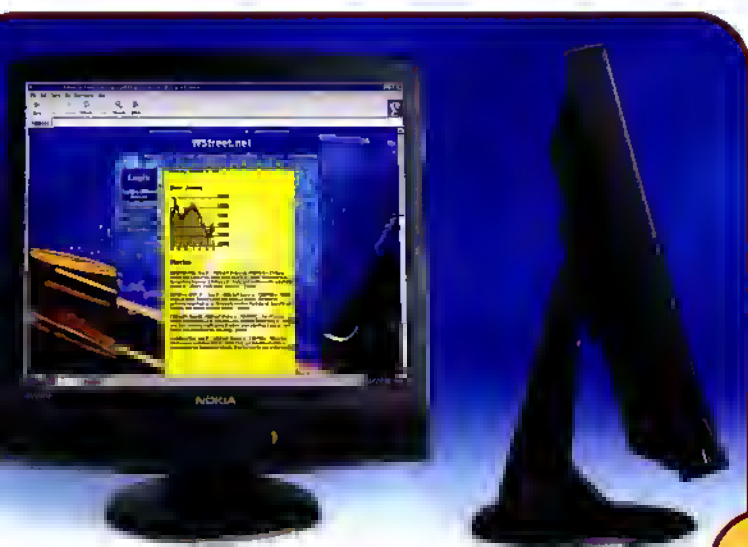
Устройство представляет собой так называемый перчаточный интерфейс и использует всего пять сенсоров, отслеживающих угловые скорости движения пальцев и кисти руки. Датчики не сковывают движение руки, а с прогрессом технологий, как считают инженеры, они будут занимать места не больше, чем накладные ногти.

Сначала этот продукт будет наделен функциональными возможностями обычной мыши и способностью различать простейшие жесты. В дальнейшем предполагается добавить имитацию клавиатуры или джойстика.



Именно так в 60–70-е гг. изображали руки киборгов





## ПЛОСКИЙ, ЧЕРНЫЙ, ИЗЯЩНЫЙ

Давно прошли те времена, когда от нещей, тем более от компьютеров и периферийных устройств, требовалась лишь строгая функциональность. Теперь наряду с безукоризненным выполнением свойственных им функций наши электронные помощники должны еще и хорошо выглядеть.

Думаем, никто не оспорит тот факт, что LCD-мониторы и так смотрятся на рабочем столе достаточно элегантно, но специалисты Nokia считают, что простор для дизайнерской мысли здесь еще есть. Представленный компанией не так

давно 18-дюймовый жидкокристаллический дисплей Nokia 800 Pro Black, кроме изящных форм, выделяется из череды подобных устройств еще и стильным черным цветом. Технические же характеристики монитора таковы: максимальное разрешение – 1280 × 1024 пикселей, угол обзора – 160°, частота обновления экрана – до 86 Hz, два динамика мощностью 3 Вт, два видеовхода (цифровой и аналоговый). Кроме того, мониторы комплектуются «противоударными» защитными средствами, исключающими несанкционированное использование дисплея.

Ничего не скажешь – красив!

## ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА, КОТОРАЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ

Компания VTech представила три продукта, предназначенных для решения проблемы «e-mail без PC»: e-Mail PostBox, e-Mail Express и e-Mail Traveler. Первая модель стоимостью \$100 оснащена 448 KB встроенной памяти и 32 MB RAM, монохромным LCD-дисплеем, позволяющим выводить 8 строчек текста по 40 символов, QWERTY-клавиатурой, модемом и гнездами для подключения телефонной линии и внешнего принтера. PostBox даст возможность владельцам заводить до 5 независимых e-mail account.

Вторая модель, доступная по цене \$80, отличается от предыдущей меньшим размером LCD-монитора и отсутствием порта принтера. Самая же младшая модель, Traveler, которую можно приобрести за \$150, выполнена в формате PDA и поставляется вместе со стыковочной станцией.

Услуги по обработке почты, предоставляемые узлом [www.vtech-world.com](http://www.vtech-world.com), обойдутся пользователям в сумму \$90 в год. Остается лишь сожалеть, что у нас подобные устройства появятся еще не скоро.

Пользоваться данным устройством сможет даже ваша бабушка



Увеличительное стекло для просмотра футбольных матчей покупать отдельно

## ТЕЛЕМАНИЯ ОТ SAMSUNG

Похоже, что старый анекдот про японца, прячущего в кулаке горсть телевизоров, вскоре превратится в заурядную новость в нашем журнале.

В скором времени, на первых порах только в Корее, появится сотовый телефон Samsung SCH-M220 с вмонтированным 1,8-дюймовым цветным активно-матричным дисплеем, позволяющим просматривать телепередачи. Заряда аккумуляторов хватает на 200 мин непрерывной работы телевизора или на 170 мин функционирования мо-

бильного телефона. Устройство использует общую антенну для телеприема и сотовой связи, сводя к минимуму взаимные наводки.

Телевизор включается кнопкой на номерной панели, а при поступлении внешнего вызова аппарат автоматически переходит в режим сотового телефона.

При габаритах и дизайне обычного мобильного телефона SCH-M220 также сочетает в себе функции персонального менеджера, телефонной книги и терминала для обмена цифровой информацией.

## БОНДУ И НЕ СНИЛОСЬ

Знакомый нам по фильмам о Джеймсе Бонде специалист технического отдела Secret Service мистер Q очень любил встраивать в часы всякие полезные для агента 007 вещи: оружие, фотокамеры, диктофоны и т. д.

Похоже, что мистер Q поступил на работу в фирму Casio – не так давно эта компания анонсировала три необычные модели наручных часов. WMP-1V позволяет прослушивать аудиофайлы MP3, содержит 32 МВ встроенной памяти, жидкокристаллический дисплей и порт USB для связи с ПК. Часы-органай-

зер PC-UNITE BZX-20 стоимостью \$99 (\$129 – в посеребренном корпусе) дают возможность владельцу вести базу данных контактов, лист важных дел и пр., в общем, выполняют функции обычного органайзера, к тому же с помощью встроенного инфракрасного порта их можно связать с компьютером или palm-size ПК Cassiopeia. Последняя модель – WQV-1 Wrist Camera – содержит миниатюрную цифровую фотокамеру, позволяющую делать до сотни снимков 160 × 160 пикселей в 16 градациях серого.

Ну что ж, теперь каждый сможет почувствовать себя Джеймсом Бондом.

Малый шпионский набор



## ОРУЖИЕ БОНДА

Впервые в компьютерной индустрии выход продукта приурочен к его премьере в кино. В день, когда на экранах США появился очередной фильм о Джеймсе Бонде – «The World is Not Enough», где суперагент активно использует PPC Jornada 400-й серии, компания Hewlett-Packard объявила о выпуске двух моделей карманных компьютеров.

При массе всего в 250 г, Jornada 430se содержит процессор с тактовой частотой 133 MHz, 16 МВ памя-

ти и цветной дисплей (65536 цветов), что позволяет не только управлять персональными данными, но и слушать музыкальные записи благодаря встроенному MP3-плееру. Для хранения информации используются карты флэш-памяти, вместо которых можно подключать и другие устройства, например модемы. Ожидаемая цена «малюток» в США – \$499.

Более мощный Jornada 690 предназначен для корпоративных пользователей и стоит около \$1000.

И целого мира мало – Jornada

## СКАНЕР РАЗМЕРОМ С КНИГУ

Миниатюризация затронула не только компьютеры, но и периферийные устройства – так, компания NEC Technologies сообщила о выходе миниатюрного планшетного сканера PetiScan.

При массе 600 г и размерах, сопоставимых с небольшой книжкой, NEC PetiScan сканирует изображения с абсолютно нормальным даже

по меркам «полноразмерных» сканеров разрешением – 300 × 600 dpi.

Подключение к компьютерам Macintosh или Windows-совместимым ПК производится через интерфейс USB, и поэтому устройство не требует дополнительного источника питания. Удалив съемную крышку, PetiScan можно использовать как ручную сканер, накладывая его на документы.

Максимальный формат сканируемого объекта – А6. Дополнительное программное обеспечение позволяет обрабатывать более крупные объекты по частям с последующим «сшиванием» фрагментов в единое целое.

PetiScan уже поступил в продажу в США по розничной цене \$179.

Все же нечто общее с iBook у сканера есть







### ИГРУШЕЧНЫЙ ПК

Тезис о необходимости обучения детей работе на компьютере, надемся, не вызывает сомнения у большей части наших читателей. Но доверить ребенку самостоятельно «ломать» взрослый домашний ПК не хочется. Ну что ж, теперь у нас есть альтернатива.

Устройство Zip the Robot Learning PC, выпущенное компанией Oregon Scientific, не является компьютером в полном понимании этого слова. По большому счету, эта игрушка — просто сборник обучающих и тре-

нирующих игр для детей 5–8 лет, несмотря на то что она оснащена LCD-монитором, мышью, клавиатурой, динамиками и совместима с периферией ведущих мировых производителей. С помощью 47 игр дети смогут расширить свои знания в области математики, логики, языка, правописания и т. д. Используя карты расширения, легко установить новые или расширить уже установленные обучающие игры.

Zip the Robot питается от 4 батареек типа AA и стоит всего-навсего \$50.

**Почти настоящий ноутбук всего за \$50?!**

### COMPAQ НЕ ОТСТАЕТ

Свой вариант домашнего Internet-компьютера представила и Compaq. Вслед за достаточно революционным по внешнему виду корпоративным ПК iPaq компания реализовала схожие идеи и в машинах домашней серии Presario EZ2000.

Компьютер, имеющий синий корпус приятных округлых форм, оснащен процессором Celeron 500 MHz, 64 MB оперативной памяти, 20-гигабайтовым винчестером, двумя портами USB для подключения периферии и FireWire-портом для связи с домашней бытовой техникой, а также CD-RW- и CD-ROM-дисководом. В минимальной конфигурации Presario EZ2000 обойдется пользователям в сумму, приблизительно равную \$1000.

Что ж, надо признать, что ПК становится все ближе к домашней бы-

товой электронике. Об этом говорит хотя бы LCD-панель на корпусе Presario EZ2000, используемая для диагностики, индикации получения почты и т. д.



**Оригинальный внешний вид, неплохой набор функций — что еще надо для счастья?**

**Официальная мышь Professional Gaming League — собственной персоной**



### МЫШЬ ДЛЯ QUAKE

Попытки сделать компьютерную мышь, предназначенную для игроков, предпринимались различными компаниями. Вспомним хотя бы Logitech Gaming Mouse. Но вот не так давно никому не известная компания Razer выпустила мышь Razer Boomslang, сразу же завоевавшую признание у «профессиональных» игроков в Quake.

Манипулятор выходит в двух вариантах, отличающихся чувствительностью, — Razer Boomslang 1000 и 2000. Разрешающая способность устройств составляет соответствен-

но 1000 и 2000 dpi, для сравнения: у обычной мыши этот показатель не превышает 500. Оригинальная, непривычная форма манипулятора, тем не менее, позволяет использовать его как «правшам», так и левшам, причем он отлично лежит в руке. Огромная разрешающая способность облегчает процесс прицеливания в популярных 3D-играх. В комплект поставки входит неплохая утилита для настройки параметров устройства.

Стоимость Razer Boomslang 1000 и 2000 — \$70 и \$100 соответственно.





### МАЛЕЬКАЯ WINDOWS НА МАЛЕНЬКОМ КОМПЬЮТЕРЕ

Мир носимых компьютеров недавно пополнился еще одним интересным устройством, работающим под управлением Windows CE, — портативным ПК MobilePro 780 от компании NEC Computers.

И хотя по «экстерьеру» — это далеко не самый миниатюрный НРС в мире (масса 770 г при размерах 24,8 × 13,2 × 2,8 см), его «экипировка» заслуживает уваже-

ния. Цветной жидкокристаллический дисплей, позволяющий отображать картинку в High Color, с размерами диагонали 20,6 см, чувствительный к прикосновению; практически полноразмерная клавиатура; процессор NEC VR4121 с частотой 168 MHz; 24 MB памяти плюс 32 MB перезаписываемой памяти для приложений; встроенный модем стандарта V.90 и несколько слотов расширения, включая порт для подключения внешнего монитора или проектора.

Стоит все это удовольствие около \$800.

Интересно, скоро ли для подобных компьютеров будет выпущен Quake CE?

### SONY НА CONSUMER ELECTRONICS SKOW

На проходившем недавно Потребительском электронном шоу компании Sony представила сразу несколько интереснейших продуктов, которые будут выпущены ею в первой половине 2000 г.

Сверхтонкий портативный DVD-плеер с 7-дюймовым экраном и интегрированной стереосистемой станет доступен пользователям в мае по цене \$1500. Цифровая камера DCR-TRV820, работающая с картами памяти Memory Stick, отличается от своих собратьев встроенным цветным принтером, позволяющим распечатывать небольшие фотографии прямо в момент съем-

ки, также появится уже в мае по цене \$1300. Интернет-видеомагнитофон, реализующий технологию TiVo, может записать на свой жесткий диск емкостью 30 GB до 30 часов Интернет-телевещания, к тому же он поддерживает функции автоматической записи, выбора каналов и т. д. В апреле это устройство будет доступно за \$500.

Кроме этого, Sony также продемонстрировала новый MP3-плеер NW-E3, позволяющий загружать музыку прямо из Сети, обновленный миниатюрный проигрыватель MiniDisk MZ-R90 и акустическую систему, реализующую стандарт Dolby Digital для создания домашних театров.



Новый модельный ряд цифровой электроники Sony

### LINKSTICK — СКАНЕР, МЫШЬ, ФОТОАППАРАТ

Уж сколько существует разных устройств для ввода информации в ПК: сканеры, дигитайзеры, графические планшеты и просто клавиатуры. Но такого, которое представили недавно компания Hitachi, до сих пор не было.

USB-устройство LinkStick оснащено миниатюрной цифровой фотокамерой с матрицей в 350 тыс. пикселей. Оно может использоваться для ввода в ПК изображений и видео, но основным его назначением является съемка фрагментов текста с целью его последующего распознавания и ввода в ПК.

По своему внешнему виду продукт напоминает авторучку (21 × 53 × 123 мм) и имеет массу 130 г. LinkStick необходимо навести на объект съемки, а затем просто нажать на кнопку. За один прием устройство «захватывает» блок размером 3 × 4 см. Интересно реализован программный интерфейс LinkStick. В комплект поставки входит напечатанный на листе бумаги «рабочий стол» с пиктограммами программ. Запустить каждую из них можно, нацелив камеру на соответствующий символ.

Цена этого необычного устройства ввода — \$225.



Улыбнитесь — снимаю!

## СУДЬБА КОЧЕВНИКА 2

Как и было обещано ранее, компания Creative представила новые продукты в серии портативных MP3-плееров Nomad. В модельный ряд входят Nomad Jukebox и Nomad II MG.

Jukebox – устройство несколько непривычное для любителей портативной цифровой музыки. Плеер, имеющий стандартные для карманного CD-проигрывателя размеры, оснащен жестким диском объемом 6 GB, что позволяет записать на него до 150 музыкальных альбомов или 2600 часов звука в режиме диктофона. Плеер оснащен линейным входом для записи

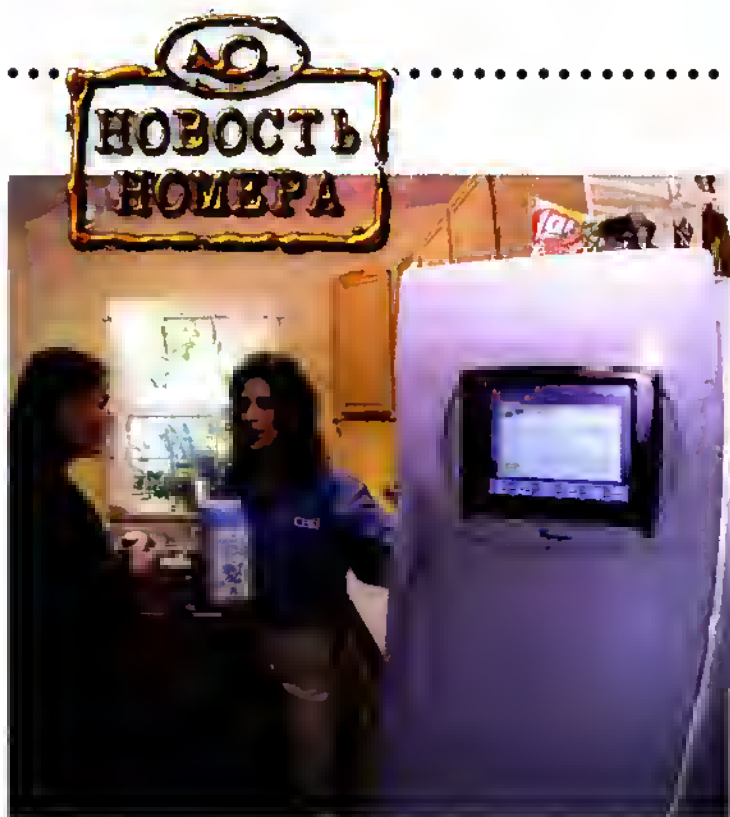
музыки от любого внешнего устройства без использования ПК. Сдвоенный линейный выход дает возможность подключать четырехколоночную аудиосистему.

Nomad II MG более консервативен и является обычным MP3-плеером, оснащенным 64 MB памяти (расширяемой до 128 MB), FM-тюнером, функциями диктофона, стыковочной станцией для подключения к компьютеру и перезарядки батарей.

Оба устройства должны появиться в продаже во втором квартале этого года.



В соответствии с заявленными функциями цена этих малюток будет, мягко говоря, не маленькой



## КУХОННЫЙ ПОРТАЛ

На выставке CES посетители ознакомились с проектом цифрового дома будущего, оснащенного новыми «умными» потребительскими товарами.

На кухне такого дома можно опробовать в действии холодильник Whirlpool нового поколения. Этот «ультимативный кухонный портал»

оборудован своеобразной Web-приставкой с LCD-монитором, которая позволяет осуществлять browsing по Internet в поиске новых рецептов, а также управлять другими кухонными устройствами. Среди них – посудомоечная машина производства Bosch, которая в случае возникновения каких-либо проблем самостоятельно «обращается» в сервисный центр; автоматическая кофеварка, способная производить апгрейд своего программного обеспечения через Internet, и другое оборудование.

После того как с помощью Internet-холодильника вы загружаете из Всемирной Сети новый рецепт, он проводит поиск имеющихся у вас дома продуктов, составляет список недостающих и отсылает его в онлайн-магазин.

Обнаружено новое устройство – кастрюля борща (одна штука). Будем устанавливать? А молочко-то – прямиком из Internet

## ЕСЛИ КОМПЬЮТЕР ПЛОХО СЛЫШИТ

Хорошо известно, что, кроме проблемы собственно программного распознавания голосовых команд компьютером, перед пользователями, предпочитающими данный метод ввода информации и «общения» с ПК, остро встает вопрос отсеивания ненужных шумов и четкого произношения. Заметно влияет на качество распознавания и микрофон, которым оборудован ваш компьютер.

Компания GN Netcom – один из лидеров в производстве компьютер-

ных микрофонов и акустической гарнитуры – не так давно представила специальный массив из восьми высокочувствительных микрофонов, предназначенный именно для использования с приложениями распознавания голоса. Voice Array легко крепится на верхней панели любого монитора и позволяет значительно повысить качество распознавания голосовых команд.

Стоимость чудо-микрофона – около \$110.

Бабушка, а звеч тебе такие большие уши?





# Bravo + «Домашний ПК»

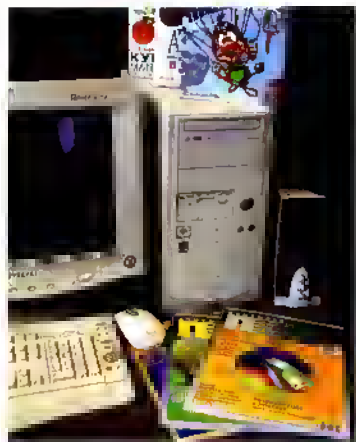
Стоимость одного номера «Домашнего ПК» в розничной продаже весьма невелика. Но все же тому, кто считает, что это большие деньги, мы можем порекомендовать получить наш журнал в нагрузку... к компьютеру Bravo, продаваемому компанией K-Trade.

С декабря 1999 г. все мультимедийные компьютеры Bravo будут комплектоваться свежим номером журнала «Домашний ПК». Это поможет пользователю, только что приобретшему компьютер, узнать о новинках в сфере мультимедиа и hardware, свежих играх, обучающих программах, энциклопедиях, а также ознакомиться с компетентными обзорами и тестированиями, проводимыми редакцией нашего журнала.

Кроме того, компьютеры Bravo оснащаются лицензионными мультимедийными продуктами как отечественной, так и зарубежной разработки и другим предустановленным ПО. Все это, а также программное обеспечение от компаний Microsoft, «АБ-Система», «Арсеналь», ABBYY, игры и мультимедийные энциклопедии, созданные или локализованные российскими и украинскими фирмами, можно приобрести в магазинах компании K-Trade отдельно. Любой покупатель лицензионного

ПО не только имеет право на 10%-ную скидку при дальнейшем приобретении программных продуктов, но и становится владельцем «Бонус-карты», представляющей собой именной конфиденциальный счет, на котором накапливаются средства в размере 3% стоимости каждой покупки в магазинах K-Trade. По достижении определенной суммы размер начислений увеличивается до 5%. Все владельцы «Бонус-карты» примут участие в лотереях и конкурсах.

Ну что ж, великолепная инициатива компании K-Trade по продвижению лицензионного ПО, как нам кажется, должна получить поддержку среди пользователей.



# «Сюрприз-лотерея» на EnterEX'2000

Все любят получать подарки, особенно ценные, и тем более такие, с помощью которых можно модернизировать свой домашний ПК. Что уж говорить, если в качестве приза предлагается полнофункциональный компьютер. Всех любителей сюрпризов и подписчиков нашего журнала мы приглашаем 16 марта на выставку EnterEX'2000 посетить стенд компании Formula A, который будет располагаться в павильоне № 9.

В лотерею могут принять участие все владельцы календарика «Компьютеры Medalist» с пометкой «Сюрприз-лотерея» (в том числе и напечатанного на этой странице) и любого подтверждения (товарный чек, накладная) какой-нибудь покупки у компании Formula A в 2000 году. Регистрация желающих будет происходить во все дни работы выставки EnterEX'2000 до момента розыгрыша. Вероятность же выигрыша зависит от суммарной стоимости купленного у компании Formula A в наступившем году товара и (в случае предъявления абонементного подписного талона) стоимости подписки на этот год на журнал «Домашний ПК».

Среди разыгрываемых призов – принтер Lexmark, материнская плата Chaintech, факс-модем GVC, ак-



## СЮРПРИЗ-ЛОТЕРЕЯ

тивные колонки Primax, процессор Intel Celeron 466 MHz, CD-ROM ASUS 50x, модуль памяти DIMM 64 MB и 32 MB, 30-, 20- и 10-процентные скидки на приобретение компьютеров. И, конечно, суперприз – компьютер Medalist Student (CPU Celeron 400/RAM 32 MB/HDD 6.4 GB/Video 8 MB/CD-ROM 40x/SB) с 15-дюймовым монитором Samsung. Желаем вам удачи!

Formula A: тел. (044) 243-9460,  
[www.formula-a.kiev.ua](http://www.formula-a.kiev.ua)

# Подписавшиеся — выигрывают

Подписка на любое печатное издание – это, по сути, акт доверия читателя данной газете или журналу. Уверенность в том, что в течение определенного времени эти издания будут радовать вас своим внешним видом, обилием и свежестью новостей и качественными авторскими материалами. Поэтому нам особенно откровенно отметить, что множество наших читателей доверяет изданиям «ПС» – журналу «Домашний ПК», еженедельнику «Компьютерное Обозрение» и каталогу цен на компьютеры и комплектующие «Hot Line». Чтобы поощрить своих преданных поклонников, «Издательский Дом ПС» в конце прошлого года провел акцию «2 из 3», по итогам

которой любой подписавшийся на два из трех изданий «ПС» принимал участие в розыгрыше ценных призов от ведущих украинских компьютерных фирм. На ежегодной PTS-party в присутствии представителей компьютерной элиты Украины и была проведена лотерея. Итак, называем имена победителей.

Главный приз компьютер Acer Power, предоставленный компанией BMS Trading, получил киевлянин Юрий Емцев. Обладателем 15-дюймового монитора Nokia от «МДМ-Сервис» стал В. Кунцзкий из Днепрпетровска. 17-дюймовый монитор Sony от компании «ЭЛКО» нашел своего владельца в лице львовянина Андрея Громяка.

Сканер Umax от DataLux уезжает в Канев к В. М. Горячему. Еще один сканер Microtek от фирмы Saltus достался Виктору Сакалю из Львова. Принтер Xerox от компании Geroxy отправляется в г. Виноградов к О. Ю. Приходько. Факс-модем Zuxel, предоставленный фирмой «Вектор-Киев», выиграл В. В. Навроцкий из Харькова. Пистолетик бесперебойного питания PowerWare от компании «MAC-Электроник» получил Евгений Назаренко из Киева. Видеокарта Micro-Star от фирмы ASIN Computers отправится к В. М. Гладкий в Павлюк-Франковск. Шлем виртуальной реальности Union Reality Gear, предоставленный компанией «Мультимедийные Системы», выиграла фирма «Европроф» из Хмельницкого. А англо-русский словарь

Language Teacher от фирмы «Эктакто-Украина» будет помогать Леониду Романову из Киева.

Что ж, нам остается поздравить победителей и призвать остальных читателей журналов и еженедельников «ПС» принимать участие в будущих акциях нашего издательства.





Роман Хархалис

# Graphire: история с продолжением

Началось все с телефонного звонка в редакцию. Приятный женский голос, сославшись на уже благополучно забытую нами публикацию, спросил, где можно приобрести Graphire. Мы откровенно сказали, что узнали об этом устройстве из Internet, в продаже его пока не встречали, и посоветовали обратиться к одной из известных фирм, торгующих продуктами Wacom.

И вот в один прекрасный день, обходя окрестности редакции в надежде найти новые интересные продукты, мы обнаружили у одного из коллег... что бы вы подумали? Graphire собственной персоной! «Это судьба», — подумали мы. Спустя некоторое время любопытная вещь оказалась у меня на столе. Вернее, не одна, а целых три.

В комплект Graphire входит графический планшет, подключаемый к ПК через интерфейс USB, стилус и мышь с колесиком прокрутки. Примечательно, что оба последних устройства не нуждаются в питании — ни путающихся проводов, ни батареек или аккумуляторов, с которыми электронное «перо» становится тяжелым и неудобным, здесь нет. Стилус почти не отличается от обычной авторучки, так же легок и надежен. Мышь еще интереснее — она лишена не только кабеля, но и... шарика. Так что загрязнения ей не страшны, и владелец Graphire может забыть о «спотыкающемся» курсоре и периодической чистке мышиных «внутренностей».

Большинство графических планшетов Wacom рассчитаны на опытных пользователей — художников и дизайнеров. Но модель, оказавшаяся в нашей редакции, адресована



прежде всего тем, кто только начинает постигать искусство компьютерной графики. Graphire более совершенен, чем простые планшеты начального уровня (и частности, детские, см. «Домашний ПК», № 3, 1999). Стилус чувствителен к нажатию (512 градаций), оборудован «резилкой» — стирающим наконечником, также различающим силу нажатия, и качающейся кнопкой, расположенной под указательным пальцем. В отличие от профессио-

нальных моделей, этот планшет не реагирует на наклон электронного пера. Однако имеющихся возможностей вполне достаточно для того, чтобы попробовать свои силы в изобразительном искусстве.

В качестве «полигона» для таких проб предлагается MetaCreations Painter Classic — урезанная версия известного графического пакета, одной из лучших программ для рисования от руки (не редактирования растровых изображений, а именно рисования). Кроме нее, в комплект поставки Graphire входит многофункциональная утилита PenOffice, правда, тоже в пробном варианте. С ее помощью вы сможете быстро и просто создавать рукописные заметки в виртуальном блокноте, сохранять их на диске и перемещать через буфер обмена в другие программы. Коммерческая версия этой программы позволяет, помимо того, встраивать рукописные заметки в документы Microsoft Word и распознавать текст, написанный от руки. Еще одна интересная программа из комплекта Graphire — утилита CyberSIGN Screen

## Pro et Contra

- ⊗ относительно невысокая цена
- ⊗ возможности рисования, близкие к профессиональным
- ⊗ простота и надежность
- ⊗ мышь плохо подходит для игр
- ⊗ требуется некоторая тренировка в обращении со стилусом
- ⊗ довольно высокая цена

Lock. Если вы используете пароль для снятия экранной заставки, то Screen Lock дает возможность применять вместо него... вашу подпись. Это просто и эффективно: программа довольно точно отличает настоящий автограф от поддельного.

Чтобы уверенно пользоваться стилусом, придется немного потренироваться. Но не пугайтесь — тренировки вряд ли будут продолжительными и утомительными. Рисовать от руки с помощью этого приспособления сразу же оказалось намного удобнее, чем мышью, а попрактиковавшись, мы научились вполне разборчиво писать. Очевидно, что со временем ваш почерк на экране монитора станет таким же, как и на бумаге. Стилус можно с успехом использовать в качестве мыши — его движение в воздухе соответствует перемещению курсора, касание поверхности планшета — простому щелчку, а качающаяся кнопка выполняет функции right-click и double-click. Особенно нам понравилась совместная работа электронного пера и программы Sensiva, посредством которой можно управлять компьютером, рисуя на экране специальные фигуры. Естественно, вычерчивать их стилусом намного легче, чем мышью, да и получаются они лучше.

Сразу хотим охладить пыл «квакеров»: беспроводная мышка от Wacom в игре существенно уступает обычной. Graphire — устройство, которое удобнее всего использовать в «мирных» целях: рисовать, творить, делать мир красивее. Подарите его сыну или дочке-школьнице — кто знает, может быть, этим вы пробудите их скрытые таланты и явите миру новых Микеланджело и Леонардо?

Цена в Киеве \$110.

Продукт предоставлен компанией Wega Distribution: тел. (044) 461-9284

## Versus

Wacom Graphire		Мышь Logitech MouseMan Cordless + планшет Wacom Intuos
\$110	Цена	\$217 (\$68 + \$149)
да	Чувствительность к нажатию	да
A6	Формат планшета	A6
нет	Чувствительность к наклону	да
среднее	Качество мыши	высокое

Олег Данилов

# Logitech: работайте и играйте с комфортом

Рассказывая в ноябрьском номере «Домашнего ПК» об игровых контроллерах и компьютерных мышах, мы с сожалением констатировали, что по тем или иным причинам многие интересные продукты ведущих производителей не попали в наш обзор. Так, в связи с временным отсутствием в Украине в том или ином месте был привлечен далеко не вся линейка мышей Logitech, а игровые рули данной фирмы вообще не оказались в нашем тестировании. Спеша исправить досадный недочет, мы хотим рассказать об этих интересных продуктах.

## LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN WHEEL

Цена — \$68  
«ДПК»-рейтинг

Эта беспроводная мышь продолжает две серии продуктов Logitech: во-первых, серию устройств, использующих радиотехнологию, и во-вторых, хорошо известную на Западе линейку эргономичных мышей MouseMan.

Внешний вид этого устройства поразил нас.



скроллинга. Третья клавиша совмещена с колесом, а четвертая расположена сбоку. Рука при работе с Cordless MouseMan Wheel находится в удобном расслабленном положении, а боковые резиновые накладки исключают всякое проскальзывание. Хотя несколько приподнятая средняя часть манипулятора может вызвать у некоторых пользователей недоумение, но именно эта форма и является наиболее эргономичной. Функции всех кнопок легко настраиваются с помощью фирменного ПО Logitech MouseWare 8.40 — одной из лучших подобных утилит в индустрии.

Что же до применяемой в Cordless MouseMan Wheel радиотехнологии, то все ее нюансы мы подробно рассматривали в «Домашнем ПК», № 11, 1999. Устойчивый прием сигнала происходит на расстоянии до 5 м. Есть возможность выбирать радиоканалы (при использовании нескольких подобных устройств в одном помещении). Естественно, как и все радиоустройства, мышь оснащается двумя батареями AAA (рекомендуется Duracell Ultra). Сам приемник подключается к последовательному порту или разъему PS/2 по желанию пользователя.

Единственный недостаток этого устройства также связан с радиотехнологией. Дело в том, что стандартная частота опроса мыши, подключенной к порту PS/2, составляет около 50 Hz. Для большинства игр жанра 3D-action эта величина маловата. В обычных условиях частоту опроса порта можно увеличить, например с помощью утилиты PS2 Rate Adjuster Plus, но в случае Cordless MouseMan Wheel подобный «фокус» не проходит, частота ограни-

чена на 50 Hz параметрами приемника. Так что для активных игр данная мышь не подойдет.

Всем же остальным, выбирающим комфорт и удобство работы, мы можем смело порекомендовать этот замечательный продукт.

## LOGITECH WINGMAN FORMULA

Цена — \$90  
«ДПК»-рейтинг

Если бы этот руль попал в наш обзор в ноябрьском номере журнала, нам бы пришлось отдать пальму первенства именно ему. Действительно, более удобного устройства для игр (имеются в виду, конечно же, гоночные симуляторы) на нашем рынке просто не найти. Wingman Formula — младшая модель в линейке игровых рулей от Logitech. Его старший собрат — Wingman Formula Force — отличается от рассматриваемой нами модели только поддержкой технологии Force Feedback и цветом.

Таким образом, небольшая рулевая колонка крепится к столу с помощью оригинальной и очень надежной конструкции. Причем крепеж настолько хорош, что беспокоиться о смещении руля во время игры не стоит. Само рулевое колесо имеет удобную форму, покрыто приятной нескользкой резиной и изумительно лежит в руках. На передней панели руля расположены четыре основные кнопки (в виде шляпок болтов) и два индикатора, сигнализирующих о готовности контрол-

лера к работе. Еще две кнопки, точнее рычага, выполняющих роль кнопок, находятся снизу рулевого колеса. Хотя колесо имеет весьма небольшой угол поворота (180°), возвратные пружины и очень точный ход позволяют широко полностью контролировать свои действия.

Педали с массивным, не скользящим по полу основанием производят, к сожалению, менее приятное впечатление: они несколько мелковаты и расположены слишком близко друг к другу, возвратные пружины слабоваты и, к тому же, имеют равномерный ход, что не позволяет в полной мере ощутить степень надавливания.

Мы протестировали руль на самом «придирчивом» симуляторе Colin McRae Rally от Codemaster (к сожалению, «Чемпионата Ралли Mobil 1» на момент тестирования у нас еще не было). Впечатления от Wingman Formula — самые положительные. Несмотря на некоторые недостатки (малый угол поворота, не очень удобные педали), даже ваш покорный слуга смог показать в этой весьма сложной игре достойные результаты. В аркадах (входящая в поставку руля игра Motorhead) впечатления менее восторженные, что, впрочем, еще раз подтверждает наш тезис о необходимости использования подобных игровых контроллеров именно в симуляторах.

Одним словом, подоспейте Wingman Formula к ноябрьскому номеру — быть ему в фаворитах. Обратите пристальное внимание на это устройство. К тому же, цена руля вполне приемлема для контроллеров данного класса.

В заключение хочется повторить фразу, вынесенную в заглавие. Если вы действительно любите комфорт в играх и работе, то два рассмотренных нами устройства Logitech — именно для вас.

Продукты предоставлены компанией «Фолгат»; тел. (044) 246-6292



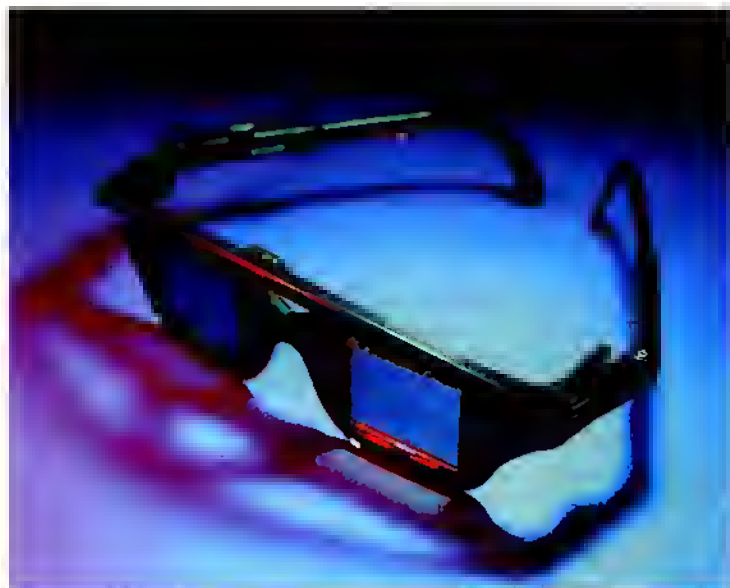
Кажется, в нем собраны все лучшие дизайнерские находки за последние несколько лет. Говорить о копировании Logitech чужих разработок, по крайней мере, странно, но, тем не менее, Cordless MouseMan Wheel больше всего напоминает знаменитую Microsoft IntelliMouse Pro и последнюю разработку той же компании IntelliMouse Explorer. Хотя, надо признать, фирменные черты серии MouseMan также заметны невооруженным взглядом.

Итак, эта мышь весьма оригинальной (с двойным изгибом) формы имеет четыре клавиши и колесо



# 3D Revelator — очки для настоящих игроков

В свое время наш журнал уже неоднократно рассказывал о стереочках, с помощью которых современные трекмерные игры становятся, так сказать, истинно трекмерными. Однако у всех них были какие-то ограничения: Wicked 3D работала только с акселераторами на базе уже устаревшего чипсета Voodoo<sup>2</sup>, очки от ASUS — только с видеокартами производства ASUS, оснащенными к тому же специальным разъемом для их подключения (правда, впоследствии для этих целей была выпущена небольшая плата-переходник, используемая «в связке» с пьющим акселератором этой компании). А как же быть игрокам, идущим в ногу со временем и по тем или иным причинам отдающим предпочтение продуктам других фирм?



Вполне вероятно, что им подойдет новинка от ELSA — стереочки 3D Revelator. Они примечательны возможностью подключения к любой видеокарте на базе чипсета Riva TNT/TNT2/Ultra, причем никаких дополнительных разъемов не потребуются — в комплект входит специальный переходник (к нему и подсоединяются очки), через который подается видеосигнал на монитор.

После подключения необходимо установить специальный драйвер видеокарты, поддерживающий 3D Revelator. При этом старый драйвер остается в сохранности, так что вы всегда сможете на него пере-

йти — дело в том, что даже если вы играете «по старинке», без очков, все равно какая-то часть ресурсов системы расходуется, что, естественно, отрицательно сказывается на производительности.

3D Revelator работает только в Direct3D (OpenGL, к сожалению, не поддерживается). Правда, и здесь есть определенные ограничения: так, сама ELSA сообщает, что с некоторыми играми (перечисленными поименно) 3D Revelator, так сказать, несовместимы. От себя к этому списку могу добавить еще одно название — Carnivores II. А жаль, ведь именно эту игру мне больше всего хотелось увидеть в «полном 3D».

После установки драйвера в разделе *Дополнительные параметры* в свойствах экрана появляется закладка *Stereo*, в которой и находятся все настройки стереорежима. Здесь можно отрегулировать глубину изображения (которая, кстати, вычисляется исходя из введенных размера диагонали монитора и расстояния между глазами), приблизить или, наоборот, отдалить 3D-картинку, определиться с отображением «плоских» вспомогательных элементов, например перекрестия прицела, процентов здоровья и т. д. Причем все эти параметры можно указывать для каждой игры в отдельности: изнач-

ально в списке игр, для которых характеристики уже заданы производителем очков, содержится несколько десятков наименований, но пользователь волен добавлять в него свои собственные варианты.

В этом же меню определяются «горячие» клавиши, с помощью которых в играх можно включить/отключить стереоэффект, а также вызвать панель управления и отрегулировать в ней параметры работы очков. Надо сказать, что даже на хорошем мониторе глаза со временем начинают уставать, так что приходится снимать очки и продолжать играть в «плоский» вариант. И вот тут возможность прямо из игры отключить стерео оказывается невероятно полезной. В общем, настройка выполнена очень хорошо, придаться просто не к чему.

Еще одним достоинством 3D Revelator, несомненно, является небольшая утилиты, позволяющая делать скриншоты из игр. Ну и что, спросит читатель, таких утилит нынче — пруд пруди. Так-то оно так, но не совсем. Дело в том, что Stereo 3D Viewer демонстрирует эти самые скриншоты в 3D.

Впечатления от 3D Revelator оказались самыми что ни на есть положительными — стереорежим в большинстве игр выглядит просто великолепно. Разочарование вызвал разве что «Чемпионат Ралли Mobil 1», в котором эффект почему-то практически отсутствовал. Зато в Urban Chaos II и Unreal Tournament отличие от обычного «плоского» режима было разительным. Все предметы, кажется, можно потрогать, настолько реально они выглядят.

Отдельно следует отметить очень маленькую массу очков, благодаря чему даже после довольно продолжительной игры переносища совершенно не устает.

Напоследок хотелось бы подчеркнуть, что использовать 3D Revelator рекомендуется только с очень хорошими мониторами, поддерживающими частоты обновления экрана 120 Hz и выше, в противном случае глаза начнут уставать уже после четверти часа игры. Причем вначале желательно с помощью какой-нибудь утилиты настроить монитор (например, HZ-Tool) установить максимальные частоты обновления экрана для всех доступных видеорежимов.

Ориентировочная цена — \$90. Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 271-3741

## Pro et Contra

- ⊕ работают с любой видеокартой Riva TNT/TNT2/Ultra
- ⊕ отличные драйверы
- ⊕ небольшая масса
- ⊕ простота подключения
- ⊖ необходим качественный монитор
- ⊖ не работают в OpenGL-играх
- ⊖ не поддерживаются некоторые Direct3D-игры



# Новости hardware

**Январь – месяц праздничной новогодне-рождественско-крещенской суеты для нас с вами и отдыха после тановой – для наших западных соседей. У них самая горячая пора уже позади: все новинки, точно по старому советскому сценарию, «выброшены» в руны страждущих, компании мирно подсчитывают доходы и мечтают о светлом будущем. Мечты эти обретают реальную форму в виде roadmap'ов – планов производства новых продуктов на ближайший год. Январь богат ими так же, как и декабрь вносами новинки. Поэтому наш сегодняшний обзор новостей компьютерного «железа» будет иметь своеобразный «прогностический» оттенок.**

Начнем, пожалуй, с фундаментального – с процессоров. Intel, крупнейший производитель этих устройств, пока планомерно движется по намеченному им самому пути, представив в течение декабря-января новые модели в своих потребительских линейках – сначала высокопроизводительный **Pentium III 800 MHz**, а затем **Celeron 533 MHz**. Параллельно с выходом последнего снизились цены и на старые процессоры Celeron, правда, не на все и не очень значительно. Тех же, кто планирует приобрести мощный ноутбук, порадует новость о выходе мобильных **Pentium III** с частотами **600 и 650 MHz** с одновременно удешевлением более ранних моделей. Новые CPU для портативных систем имеют интересную особенность: они работают с номинальной частотой, только когда ноутбук питается от сети, тогда как в автономном режиме частота ядра понижается (технология SpeedStep). Это позволяет продлить время непрерывной работы от батареи.

Любопытно также заглянуть в будущее процессоров Intel. Для недорогих ПК планируется выпустить новую серию чипов Celeron, использующих ядро Coppermine, системную шину с частотой 100 MHz, интегрированную кэш-память объемом 128 KB, поддерживающих инструкции SSE и работающих на частотах 500–650 MHz. К концу года для самых дешевых ПК будет создан чип **Timna**, содержащий ядро Pentium III, 128 KB встроенного кэша, контроллер памяти и графическое ядро. Для компьютеров помощнее намечено дальше развивать линейку Pentium III, наращивая его частоту, а в четвертом квартале выпустить **Willamette** – процессор на новом ядре, работающий с частотами от 1 GHz, содержащий как минимум 1 MB кэш-памяти второго уровня на кристалле и рассчитанный на установку в новое процессорное гнездо – **Socket 423**. Кстати, недавно прошел слух, что рабочий образец этого чипа существует уже сейчас, однако Intel официально данную

информацию не подтвердила. Думаю, к этой новости стоит относиться скептически – уж слишком она сенсационная.

Компания **AMD** также выпустила версию **Athlon 800 MHz**. Но самые интересные события, касающиеся этой линейки, похоже, произойдут в будущем. Для начала AMD, как и в свое время Intel, предложила новое процессорное гнездо для недорогих версий своих чипов – **Socket A**. Дальше на базе ядра Athlon будут разработаны три модели процессоров, известные сегодня под кодовыми обозначениями **Spitfire**, **Thunderbird** и **Mustang** (все три – названия потребителей 40–50-х гг; не иначе как любители аниматоров затесались в ряды AMD). Первый из них предназначен для недорогих ПК и будет выпускаться только в исполнении для Socket A (чем не Celeron?), второй – помощнее, с увеличенным объемом интегрированной кэш-памяти, производимый в двух вариантах – для Socket A и Slot A, последний же, созданный с использовани-

ем медной технологии, с уменьшенным размером и энергопотреблением ядра, встроенным кэшем второго уровня емкостью 2 MB, рассчитан на применение в мощных ПК и серверах. Ориентировочные сроки выхода Spitfire и Thunderbird – второй квартал 2000 г., Mustang – третий квартал. Тактовые частоты чипов пока неизвестны.

Третьим крупным производителем процессоров намеревается стать **VIA**, до сих пор выпускавшая чипсеты в основном для недорогих систем. Эта компания приобрела две команды разработчиков CPU – Cyrix и IDT, а наличие патентного соглашения с Intel даст VIA возможность выпускать процессоры, рассчитанные на установку в Socket 370. Над первым из них, известным под кодовым названием **Joshua**, Cyrix трудится уже достаточно давно. Он будет оборудован 256 KB интегрированного кэша, поддерживать частоты системной шины до 133 MHz, набор инструкций 3DNow! и обладать P-рейтингом (частотой эквивалентного по производительности процессора Intel) от 433 до 566 MHz при реальных частотах ядра 300–400 MHz. Учитывая происхождение этого чипа, вряд ли стоит ожидать от него рекордов производительности, но зато VIA обещает, что цены на Joshua будут очень низкими. Предполагается, что этот процессор выйдет уже в первом квартале нынешнего года. Продолжателем его дела станет **Samuel** – детище IDT, наследник рода WinChip. Появиться он должен весной 2000 г. Среди известных на сегодня его характеристик – реальные частоты ядра 500–700 MHz, интегрированные в чип графический процессор и контроллер памяти.

## Процессоры

Модель	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
Celeron 400 MHz	67	73
Celeron 433 MHz	75	80
Celeron 466 MHz	97	101
Celeron 500 MHz	147	149
Pentium III 450 MHz	198	209
Pentium III 500 MHz	235	246
Pentium III 600 MHz	415	460
Pentium III 700 MHz	650	650
Athlon 500 MHz	218	248

Celeron значительно подешевел. А вот цены на Athlon пока немного выше рекомендуемых.

## Оперативная память

Тип модуля	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
DIMM 32 MB	43	50
DIMM 64 MB	75	87
DIMM 128 MB	153	194

Стоимость памяти снижается, правда, очень медленно. К примеру, цена DIMM 64 MB уменьшилась еще на \$10. Кстати, покупать такие модули для ПК среднего класса выгоднее, чем DIMM 32 MB, – увеличение емкости в 2 раза влечет за собой рост расходов только в 1,74 раза. Поэтому советуем даже самым экономным пользователям все-таки поискать средства на 64 MB ОЗУ вместо 32 MB.

## Видеокарты

Чипсет	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
3dfx Velocity 100	65	68
3dfx Voodoo3 3000	119	131
Matrox G400	116	147
Nvidia TNT2 Ultra	102	125
Nvidia TNT2	135	183
Nvidia GeForce 256	218	273
S3 Savage 4	37	64

В этой области пока все без изменений.

## Жесткие диски EIDE

Емкость, GB	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
6,4	108	115
8,4	115	126
10,0-10,8	122	134
13,0-13,6	132	156
17,0-17,3	155	162
20,2-20,5	175	210

Покупать HDD емкостью меньше 6,4 GB уже нет смысла – сэкономить почти не удастся. От 6,4 GB до 10 GB увеличение цены незначительно, именно такой объем сегодня является «средним». 13–17 GB можно посоветовать требовательным пользователям. А вот выше 17 GB цены начинают расти быстрее.



Похоже, нас ждет еще одна «система на кристалле», по всей видимости, также недорогая.

**Память**, большая тема осени прошлого года, также остается предметом пристального внимания многих потенциальных владельцев и «модернизаторов» ПК. Пока все идет относительно хорошо — цены на модули DIMM в Киеве еще упали по сравнению с прошлым месяцем. Так, минимальная розничная стоимость популярных DIMM 64 MB составляет около \$85, что на \$10–15 дешевле, чем в декабре. Прогнозы по поводу дальнейшего развития ситуации довольно противоречивы в деталях, но все сходится во мнении, что существенного снижения цен не будет и дефицит чипов и модулей памяти в течение ближайшего года ликвидировать не удастся.

Похоже, что уже все компании, влияющие на развитие архитектуры PC, окончательно распрощались с мыслью использовать в ПК оперативную память Rambus DRAM (RDRAM). Фаворитом на ближайшее будущее стала привычная нам SDRAM, но уже рассчитанная на работу со 133-мегагерцевой системой шинной. Хотя ее широкого распространения придется еще подождать. А вот память архитектуры **DDR SDRAM** с удвоенной скоростью обмена данными наконец-то «пошла в массы», правда, не в качестве ОЗУ, а в качестве видеопамати, устанавливаемой на графических адаптерах. Кстати, **Intel** уже возглавила разработку **DDR-2 SDRAM**. И наконец, самый «дальнобойный» проект, касающийся памяти: шесть «законодателей мод» — Intel, Hyundai, Infineon, Micron, NEC и Samsung — начали работу над новой архитектурой Advanced DRAM. Предполагается, что она обеспечит большую пропускную способность и меньшие задержки при передаче данных, чем Rambus DRAM, будет дешевле в производстве, но появится только в 2003 г. Остается ждать и надеяться...

В стане графических адаптеров пока изменений не так уж много. Из продуктов, которые можно «пошлять» уже сейчас, обращают на себя внимание карты на **GeForce 256** с памятью типа DDR DRAM, которые наконец-то появились в продаже в компьютерных фирмах Киева. Согласно тестам, применение новой видеопамати обеспечило заметный прирост производительности в играх. Остальные же новости, главным образом, связаны с планами и перспективами. На днях или раньше ожидаются платы, основанные на чипсете **Savage 2000**. Опубликованы данные о видеокarte **Diamond Viper II LE Z400**, базирующейся на модифицированном чипе **Savage 2000+**. Самая интересная ее особенность — объем видеопамати — целых 64 MB. Если она будет типа DDR, плата рискует стать «золотой» (в смысле цены), если же обычной — вряд ли стоит ждать от нее высокого быстродействия.

Пионер потребительской трехмерной графики — 3dfx — продолжает работы над графическим чипом **VSA-100**. Его прототип уже получен, но карты **Voodoo 4** и **Voodoo 5**, где он используется, мы увидим только в первом финансовом квартале 2001 г., который у 3dfx начинается в феврале 2000 и заканчивается в апреле. Кстати, к тому времени вполне могут подоспеть и новые чипы от **Nvidia**, ныне известные как **NV11** и **NV15**. Первые образцы производители видеоакселераторов должны получить уже в конце января. Соответственно, в марте появятся платы на их базе, со второго квартала начнутся регулярные поставки. Так что весна предстает горячей.

Начав разговор о графике, нельзя не упомянуть несколько новостей, касающихся мониторов. Во-первых, из числа производителей этих продуктов выбыла **Nokia**, которая решила сконцентрировать свои усилия на разработке устройств связи. Правда, дисплеи под этой маркой будут производиться и дальше, но уже другой компанией — **ViewSonic**. Во-вторых, всеобщее внимание привлекает будущее **LCD-мониторов**. Однако дать однозначные ответы на вопросы, будет ли в этом году ликвидирован дефицит жидкокристаллических панелей и начнется ли снижение цен, не может никто. По самым оптимистичным прогнозам, это все-таки произойдет, хотя удешевление ЖК-дисплеев до конца года не будет существенным. Пессимисты же утверждают, что цены на LCD останутся высокими еще долго. А пока одни заглядывают в будущее, другие делают свое дело: **ViewSonic** демонстрирует новую 15-дюймовую модель **ViewPanel VE150**, обновили свои линейки **Sony** и **NEC**. Но самой интересной является новость от **Sharp**: эта фирма планирует выпустить три модели LCD-панелей, одна из которых с размером диагонали 15" будет работать с «родным» разрешением... **1600 x 1200 точек!** Осталось только дождаться лета (именно тогда и появится этот монитор) и пережить первый взгляд на ценник. А пока — к вашим услугам «обычные» ЖК-панели по «обычным» ценам. Им посвящена отдельная статья в этом номере журнала.

Начав разговор о графике, нельзя не упомянуть несколько новостей, касающихся мониторов. Во-первых, из числа производителей этих продуктов выбыла **Nokia**, которая решила сконцентрировать свои усилия на разработке устройств связи. Правда, дисплеи под этой маркой будут производиться и дальше, но уже другой компанией — **ViewSonic**. Во-вторых, всеобщее внимание привлекает будущее **LCD-мониторов**. Однако дать однозначные ответы на вопросы, будет ли в этом году ликвидирован дефицит жидкокристаллических панелей и начнется ли снижение цен, не может никто. По самым оптимистичным прогнозам, это все-таки произойдет, хотя удешевление ЖК-дисплеев до конца года не будет существенным. Пессимисты же утверждают, что цены на LCD останутся высокими еще долго. А пока одни заглядывают в будущее, другие делают свое дело: **ViewSonic** демонстрирует новую 15-дюймовую модель **ViewPanel VE150**, обновили свои линейки **Sony** и **NEC**. Но самой интересной является новость от **Sharp**: эта фирма планирует выпустить три модели LCD-панелей, одна из которых с размером диагонали 15" будет работать с «родным» разрешением... **1600 x 1200 точек!** Осталось только дождаться лета (именно тогда и появится этот монитор) и пережить первый взгляд на ценник. А пока — к вашим услугам «обычные» ЖК-панели по «обычным» ценам. Им посвящена отдельная статья в этом номере журнала.

Начав разговор о графике, нельзя не упомянуть несколько новостей, касающихся мониторов. Во-первых, из числа производителей этих продуктов выбыла **Nokia**, которая решила сконцентрировать свои усилия на разработке устройств связи. Правда, дисплеи под этой маркой будут производиться и дальше, но уже другой компанией — **ViewSonic**. Во-вторых, всеобщее внимание привлекает будущее **LCD-мониторов**. Однако дать однозначные ответы на вопросы, будет ли в этом году ликвидирован дефицит жидкокристаллических панелей и начнется ли снижение цен, не может никто. По самым оптимистичным прогнозам, это все-таки произойдет, хотя удешевление ЖК-дисплеев до конца года не будет существенным. Пессимисты же утверждают, что цены на LCD останутся высокими еще долго. А пока одни заглядывают в будущее, другие делают свое дело: **ViewSonic** демонстрирует новую 15-дюймовую модель **ViewPanel VE150**, обновили свои линейки **Sony** и **NEC**. Но самой интересной является новость от **Sharp**: эта фирма планирует выпустить три модели LCD-панелей, одна из которых с размером диагонали 15" будет работать с «родным» разрешением... **1600 x 1200 точек!** Осталось только дождаться лета (именно тогда и появится этот монитор) и пережить первый взгляд на ценник. А пока — к вашим услугам «обычные» ЖК-панели по «обычным» ценам. Им посвящена отдельная статья в этом номере журнала.

**ТЕМ, КТО ВЫБИРАЕТ ПК**  
**Конфигурации квартала**  
**недорогой домашний ПК** для тех, кто хочет сэкономить  
**Процессор** — Celeron 400 MHz  
**Оперативная память** — 32 MB  
**Жесткий диск** — 4,3–6,4 GB  
**Привод CD-ROM** — 32–40x  
**Видеоадаптер** — интегрированный или недорогой AGP-3D-акселератор  
**Аудиосистема** — звуковой чип, интегрированный на материнской плате, или недорогой аудиокарта с интерфейсом PCI  
**Монитор** — 15"  
Минимальная цена в Киеве — \$610  
Средняя ориентировочная цена в Киеве — \$650

**ОПТИМАЛЬНЫЙ ДОМАШНИЙ ПК** — производительный компьютер за разумную цену  
**Процессор** — Celeron 500 MHz, Pentium III 450 MHz  
**Оперативная память** — 64 MB  
**Жесткий диск** — 10 GB  
**Привод CD-ROM** — 40–50x  
**Видеоадаптер** — на базе чипсета Nvidia Riva TNT2 или 3dfx Voodoo 3 3000  
**Аудиосистема** — звуковая карта Creative Sound Blaster Live! Value или Diamond Monster MX300  
**Монитор** — 15", 17" среднего класса  
Минимальная цена в Киеве — \$700  
Средняя ориентировочная цена в Киеве — \$850

**МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК** для тех, кому нужна максимальная производительность в играх  
**Процессор** — Pentium III 600 MHz или выше, Athlon 600 MHz или выше  
**Оперативная память** — 128 MB  
**Жесткий диск** — 15–20 GB  
**Привод DVD-ROM**  
**Видеоадаптер** — на базе чипсета Nvidia GeForce 256  
**Аудиосистема** — звуковая карта Creative Sound Blaster Live! или Diamond Monster MX300  
**Монитор** — 17" со сверхплоским экраном или 19"  
Минимальная цена в Киеве — \$1500  
Средняя ориентировочная цена в Киеве — \$1800

Звуковые карты		
Название	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
ESS Solo	10	12
Creative Sound Blaster 128 PCI	20	25
Creative Sound Blaster Live! Value/1024	50	55
Diamond Monster Sound MX300	37	45

Обратите внимание на новые модели от Creative и существенно подешевевшую Monster Sound MX300.

Мониторы		
Диагональ и тип	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
15" ЭЛТ	125	179
17" ЭЛТ	165	350
19" ЭЛТ	350	665
15" LCD	900	1400

Разница в стоимости мониторов с размером диагонали экрана 14" и недорогими 15-дюймовыми моделями незначительна, поэтому экономия на «последнем дюйме» вряд ли можно считать разумной. Обратите внимание на минимальную цену устройства 17". Кстати, за \$450–480 можно приобрести весьма неплохие мониторы 19" — чем не альтернатива старшим 17-дюймовым моделям?

Цветные струйные принтеры формата A4		
Модель	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
Canon BJC-1000	71	82
Epson Stylus Color 460	104	116
Hewlett-Packard DeskJet 420 B/C	78	84
Lexmark Color Jet Z11	80	88

Здесь мы приводим цены только на младшие модели от крупнейших производителей.

Накопители на сменных дисках		
Тип	Минимальная цена, \$	Средняя цена, \$
CD-ROM 40x	38	44
CD-ROM 50x	45	52
DVD-ROM	80	137
CD-RW	180	263
Imagem ZIP 100 MB	63	89

Обратите внимание на цену дисководов Imagem ZIP. Минимальное значение относится к встроенному варианту с интерфейсом ATAPI. Из дисководов CD-RW мы рассматривали устройства со скоростью записи 4x/4x и выше.

Подготовлено по материалам «Hot Line»



Юрий Сидоренко

# Семь размышлений о бренности бытия, навеянных радужной поверхностью компактнoго диска

Помните ли вы, дорогие читатели, картину Сальвадора Дали «One Second Before Awakening from a Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate» (1944) – «Сон, навеянный полетом пчелы вонруг граната, увиденный за секунду до пробуждения»? Возможно, в Internet бытуют и другие названия, поэтому позволю себе враще описать ее сюжет. Он прост и сложен одновременно: спящая барышня весьма привлекательных форм видит целую вереницу психоделических снов, цепляющихся один за другой, – чудо-рыба, тигр, слон на номарнных ногах и прочее, прочее.

Отчего, спросите вы, вдруг зашел разговор о Дали? Неужели речь пойдет об очередной мультимедийной энциклопедии? Нет, но рассматривание радужной поверхности CD-диска навело меня на целый ряд мыслей, взаимосвязанных подобным образом, которыми я и поделюсь с заинтересованными читателями.

Итак, почему CD-диски стали самыми популярными сменными носителями информации? Ответы лежат на поверхности: они достаточно емкие, дешевые в изготовлении, не боятся магнитных излучений и весьма долговечные. К тому же легкие и прочные: найдите в своей коллекции старый пиратский диск и попробуйте его бросить на пол что есть силы – не бьется.

А теперь сошните. Наконец-то сломали? Вот, во-первых, вы приложили руку к борьбе с пиратским способом распространения программного обеспечения (в буквальном смысле этого слова), а во-вторых, убедились, что CD-диск можно доверить данные. Продолжим эксперименты. Возьмите диск с лицензионным ПО и попробуйте подсчитать, сколько дисков необхо-

димо для того, чтобы сделать его копию (о законности подобной операции мы еще поговорим). Даже при самом благоприятном раскладе для этого понадобится 452 (а это ни много ни мало столбик высотой почти в полтора метра!) дискеты. Надеюсь, это убедило вас, что именно CD-диск нужно доверять данные. Водить магнитом над поверхностью компакт-диска я просто не советую, поскольку еще с детства каждый проверил на собственном опыте справедливость восточной пословицы «Сколько раз ни говори «халва», во рту слаще не станет».

Вместе с тем остался один и притом важный вопрос: можно ли самому изготовить CD-диск? Ответ на него обнадеживает и внушает оптимизм: ДА!

Роман Хархалис

## Дисководы CD-RW: средство, оправданное целью

Если размышления о бренности бытия информации, обретающейся на нещадно терзаемом житейскими невзгодами винчестере, обернутся для вас руководством и действием, то вы наверняка захотите приобрести дисковод CD-RW. А захотев, зададите вполне логичный вопрос: какой? Моделей этих устройств много, каждая из них обладает своими достоинствами и недостатками, и, как ни странно (если вспомнить классический маршэма), ценой. Причем стоимость привода CD-RW нередко... ну, в общем, не находится в прямой зависимости от его возможностей. Поэтому мы решили детально рассмотреть пишущие оптические дисководы.

### Из чего и как выбирать

Советую сразу же обращать внимание на встроенные приводы CD-RW с интерфейсом IDE (ATAPI) и за рамки этой категории в дальнейшем не выходить. Конечно же, ярые поборники свободы перемещения могут обзавестись внешним дисководом, но это решение никак нельзя назвать удачным. Дело в том, что такие устройства оснащаются то и на редкость «быстродействующим» интерфейсом LPT (чур меня, чур!), то совершенно неприем-

лемым для большинства домашних ПК SCSI. Соответственно либо установка, либо эксплуатация (в особо тяжелых случаях – и то и другое вместе) внешнего CD-RW – сплошное мучение. Кстати, встроенные приводы CD-RW также часто оборудуются интерфейсом SCSI. Они тоже нам не подходят – их цена примерно на \$100 выше, чем у дисководов, подключаемых к IDE.

На вид накопитель CD-RW практически неотличим от CD-ROM – те же размеры, тот же выдвижной лоток для

приема дисков, то же гнездо для подключения наушников и регулятор громкости (наш подопечный также уместит аппаратно проигрывать звуковые CD). Конструкторы пишущих накопителей обычно ограничиваются только одной кнопкой на передней панели – для управления лотком. Непременное украшение CD-RW – логотип Compact Disc Recordable/Rewritable, по которому представители пишущей «братии», собственно, и отличают на вид от обычных CD-ROM.

Основное «внутреннее» различие между моделями CD-RW – это их скоростные характеристики при работе с компакт-дисками разных типов. По традиции они определяются кратностью частоты вращения по отношению к прародителю жанра – Audio CD – и обозначаются известными всем «иксами». У CD-RW таких «иксов» целых три, соответствующих скорости записи CD-RW, CD-R и чтения CD-ROM.

Сложнее всего то, что представители этой троицы в разных моделях могут сочетаться в самые разнообразные комбинации. Все наши попытки дать какую-либо четкую классификацию приводов CD-RW по скоростным характеристикам успешно провалились. Яркое выраженных ценовых групп также нет. Более того, некоторые высокоскоростные устройства даже дешевле, чем более медленные.





## РАЗМЫШЛЕНИЕ ПЕРВОЕ: А ЗАЧЕМ, СОБСТВЕННО, НЕОБХОДИМО САМОМУ ИЗГОТОВЛЯТЬ CD-ДИСКИ

Действительно, зачем? Ведь игры и программное обеспечение поставляются на фабричных CD-дисках. Кстати, музыкальные альбомы тоже. Но если инженеры разработали устройства, позволяющие дома создавать собственные диски, значит, это кому-нибудь нужно. Попробуем разобраться.

Истина, провозглашенная Булгаковым, о том, что рукописи не горят, была актуальной до появления персональных компьютеров. Несмотря на их с каждым днем возрастающую надежность, и на старуху, как говорится, бывает проруха — чего греха таить, каждый пользователь рано или поздно сталкивается с ситуацией, когда данные на жестком диске повреждены или утеряны вовсе (то ли вирус постарался, то ли младший брат выучил первую команду DOS «format»). Вот тут-то и пригодится архив. Конечно, программное обеспечение можно переустановить, а вот как быть с сохраненным двадцать восьмым уровнем любимой игры, герой которой экипирован лучше, чем Арнольд Шварценеггер при высадке на тот самый остров? Или с рефератом, пи-

савшимся в промежутках между преодолением этих самых двадцати восьми уровней? Я уж не говорю о переписке с тремя девочками, попробуй теперь вспомни, как какую зовут и кому о каких подвигах поведал. Словом, архив — вещь абсолютно необходимая. И делать его лучше всего на CD-диске.

Теперь подойдем к проблеме создания дисков с другой стороны. Вы купили за свои кровные программное обеспечение. Внимательно прочитайте лицензионное соглашение. Там, кроме всего прочего, сказано, что у вас есть законное право сделать одну архивную копию на случай повреждения оригинального диска. Не премините воспользоваться им, особенно если решили инсталлировать на жесткий диск только самые необходимые компоненты, выбрав в параметрах работы с CD-ROM. В этом случае для запуска программы вам потребуется каждый раз устанавливать диск в привод. Создав резервную копию, можно делать это, не опасаясь за целостность оригинального носителя.

Между прочим, на музыкальные диски данное правило тоже распространяется. Каждый владелец имеет право сделать одну копию. Зачем? К примеру, вы фанат кристально чистого звучания, ваш комплекс аудиотехники стоит,



Ввиду этого к выбору дисководов CD-RW придется подходить в индивидуальном порядке.

Давайте сразу договоримся об условных обозначениях скоростей, поскольку четкого стандарта в этой об-

ласте нет, а всякий раз объяснять, что значит каждая величина, согласитесь, довольно утомительно (и для вас тоже). Поэтому если далее в этой статье вы встретите последовательность типа 6x/4x/24x, то это будет означать, что речь идет о приводе, записывающем диски CD-R на скорости 6x, диски CD-RW — 4x и считывающем носители CD-ROM на скоростях до 24x.



В свое время наша Тестовая лаборатория подошла к вопросу выбора CD-RW со всей серьезностью и испробовала в деле большинство доступных моделей. Любопытные читатели смогут найти подробный

### ПОИМЕННО

Итак, сегодня и в ближайшем будущем в компьютерных магазинах Украины можно встретить дисководы CD-RW от следующих производителей (в алфавитном порядке).

**AOpen** — многопрофильная компания, известная, в частности, как производитель материнских плат, имеет в своем арсенале и несколько моделей приводов CD-RW. Из ее изделий наибольшее распространение у нас получили **CRW 9420** — дисковод со скоростными характеристиками 4x/4x/20x. Это устройство и стало предметом подробного рассмотрения, в ходе которого были обнаружены, во-первых, внушительный комплект прилагаемого ПО (утилиты AntiVirus, Ghost и VirtualDrive от Питера Нортон, программы для записи CD и ведения архивов, а также... графический редактор Ulead Photo Express 2.0), а во-вторых, — хорошие показатели реального быстродействия. В особенности оно про-

явилось при записи и чтении файлов на диски CD-RW: здесь привод не уступает даже некоторым моделям, работающим со скоростью 6x. Если



учесть еще и цену — \$261 (не самую высокую для накопителя такого класса), то покупка этого устройства кажется вполне разумной. Кстати, не так давно появилась новая модель от AOpen — **CRW 9624**, для которой заявлены еще более высокие скоростные показатели — 6x/4x/24x.

Компания **BTC** также не замедлила дополнить свою линейку пишущими оптическими дисковыми, а так как ее изделия обычно повсеместно присутствуют в украинских компьютерных магазинах, то можно ожидать, что как минимум одна ее модель CD-RW попадется вам на глаза. Младшей в линейке пока является **BCE62IE**, работающая на скоростях 2x/2x/6x и до-

ступная у нас по цене около \$200. Правда, удачной такую покупку назвать нельзя (виной тому низкая скорость чтения CD-ROM и сравнительно высокая цена), но следующий накопитель CD-RW от BTC — **BCE42IE** — выглядит куда более привлекательно. Его скоростные характеристики (4x/4x/24x) находятся на вполне современном уровне.

Знаменитое семейство «блестеров» от **Creative Labs** уже достаточно давно обзавелось «пишущей» ветвью — **CD-RW Blaster**. К нам в руки попала одна из самых простых моделей этой линейки — **RW2224E**. Ее скоростные параметры — 2x/2x/24x — явно оптимизированы для быстрого чтения дисков, что служит еще одним аргументом для отказа от использования дополнительного привода CD-ROM. Реальные показатели этого устройства несколько неожиданны — если по скорости работы с CD-RW оно находится на уровне аналогов и даже не-

### Mitsumi 4802TE





как скромная трехкомнатная квартира в центре, а диски принадлежат к так называемым коллекционным сериям, да к тому же еще и золотые и в прямом (64 кбита), и в переносном (по цене) смыслах этого слова. Вряд ли вы станете брать их с собой на вечеринку, которую организуют друзья на даче... Вот тут-то и пригодятся копии. Однако часто бывает, что, купив альбом, вы слушаете две-три композиции. Остальные, мягко говоря, не вдохновляют. Самое время подумать о сборнике. Почему бы не сделать его самостоятельно?

А как быть, если, кроме всего прочего, вы используете компьютер в качестве инструмента? Например, музыкального или рисовального? Или видеомонтажного? Творчество, пусть это только хобби, приносит истинное удовлетворение, если есть возможность поделиться его плодами. А плоды, как показывает опыт, бывают весьма увесистые: три сотни мегабайт – не редкость. И чтобы ими поделиться, без CD-диска не обойтись.

## РАЗМЫШЛЕНИЕ ВТОРОЕ: ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ СОБСТВЕННЫХ ДИСКОВ И ИХ КЛАССИФИКАЦИЯ

Если вы дочитали до этого места, значит, проблема создания собствен-

ных дисков вас живо интересует. Отлично! Тут самое время рассказать о том, что для этого требуется. Воспользуемся аналогией с бытовой техникой. Существует два типа устройств: плееры и магнитофоны. Первые позволяют только воспроизводить музыку, а вторые к тому же могут ее записывать. Есть и кассеты. Одни уже содержат запись, другие продаются чистыми. CD-привод, ставший практически обязательным компонентом домашнего компьютера, соответствует плееру и требует диски, на которых уже имеется запись. В последний год появилась и масса доступных по цене устройств, выполняющих в компьютере функцию магнитофона: они могут не только воспроизводить, но и записывать информацию на диски. На этом аналогия можно считать исчерпанной, поскольку, в отличие от магнитофонных кассет, чистые диски бывают двух типов. К первому относятся записываемые единожды и многократно читаемые, так называемые CD-R (в дальнейшем мы будем использовать эту более профессиональную технологию). Ко второму – перезаписываемые или многократно записываемые, именуемые CD-RW.

Итак, что же необходимо для собственноручной записи дисков? Ком-

пьютер, в котором установлено пишущее устройство; заготовки CD-R или CD-RW; а также программное обеспечение.

Пора дать обещанную классификацию и разъяснить достоинства и недостатки двух типов заготовок для самодельных дисков.

### Записываемые единожды

Основное предназначение подобных дисков – архивы для длительного хранения, копии программного обеспечения и музыкальные записи для воспроизведения на бытовых проигрывателях.

Основные достоинства: CD-R читаются всеми CD-приводами; информация на них не может быть случайно удалена или изменена. Прибавьте к этому низкую цену – около \$2 за штуку.

Основной недостаток – единожды записанная информация не удаляется с заготовки, а в случае ошибки последняя годится только для вывешивания на руль велосипеда в качестве талисмана.

### Перезаписываемые

Предназначены для оперативного архивирования и обмена большими объемами данных.

Основные достоинства CD-RW: информация на них можно многократно (производители говорят, что не меньше тысячи раз) записывать и удалять, а работа с ними не сложнее, чем с обычной дискетой.

Основной недостаток – далеко не все приводы читают диски этого типа. Верные признаки пригодности для работы с CD-RW – знак MultiRead и прямое указание в руководстве пользователя. Трудно считать достоинствами также необходимость длительного форматирования перед началом использования (к счастью – только один раз), а также более высокую цену – порядка \$5.

## ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ: ЧТО ЖЕ ВЫБРАТЬ?

Если бы меня спросили, какое устройство покупать – CD-R или CD-RW, я бы не задумываясь ответил: только CD-RW. Во-первых, оно записывает диски обоих типов, во-вторых, заплатив всего на 10% больше, вы получаете универсальную вещь!

Если бы меня спросили, нужен ли еще один привод CD в компьютере, если вы приобрели CD-RW, я бы не задумываясь ответил – нет. Вам потребуется привод DVD. С одной стороны, скорость чтения CD-RW вряд ли

которых более новых моделей, то при записи CD-R и чтении компакт-дисков заметно отставание (как это ни странно, в последнем случае). Правда, цена RW224E довольно привлекательна – всего \$170 – однако стоит ли только из-за нее соглашаться на покупку, рожая вам, тем более что в линейке CD-RW Blaster есть целый ряд более совершенных накопителей. Новейший из них – RW8432 – обладает чуть ли не самыми высокими на сегодняшний день скоростными характеристиками – 8x/4x/32x.

Компания Hewlett-Packard также известна не только принтерами и сканерами, но и продуктами для хранения информации, среди которых присутствуют и дисководы CD-RW серии CD Writer Plus. Базовая на сегодня модель – 8100i – работает на скоростях 4x/4x/24x, укомплектована солидным набором ПО и обладает хорошим реальным быстродействием, в особенности при записи CD-R и чтении CD-ROM. Кстати, это устройство показало себя с лучшей стороны при чтении низкокачественных дисков. Еще из дисководов HP доступны CD Writer Plus 8210i (с теми же скоростями 4x/4x/24x) и «быстроходный» 9110i (8x/4x/32x). Единственный недостаток всех этих продуктов – высокая цена (от \$280 за 8110i до \$370 за

9110i). Так что владельцами накопителей от HP станут, прежде всего, обеспеченные пользователи, требовательные к качеству.

Mitsumi, оптические дисководы которой были в свое время так же популярны, как сейчас мыши, тоже производит накопители CD-RW. Сегодня она предлагает в качестве базовой модели 4802TE (4x/2x/8x), а тем, кто предпочитает инструменты помощнее, – 4804TE (4x/4x/24x). Первое из упомянутых нами устройств прошло тестирование и показало неплохие результаты при работе с CD-R и CD-RW (что в последнем случае весьма неожиданно, если учитывать заявленную скорость 2x). «компенсировавшись» явно недостаточной производительностью при чтении CD-ROM (8x, кстати). Правда, цена обеих моделей Mitsumi очень низка – \$150 за 4802TE и \$200 за 4804TE. Поэтому первое устройство лучше использовать в паре с высокоскоростным CD-ROM или DVD-ROM, когда скорость чтения компакт-дисков не так важна.

Владельцам ПК в стильных цветных корпусах при выборе дисковода CD-RW стоит обратить внимание на продукцию Philips. Их пишущие оптические дисководы серии CDRW 400 традиционно изготавливаются с передней панелью темно-синего цвета и зо-

**ЗИМОЙ И ЛЕТОМ  
ЛЮБЫМ ЦВЕТОМ**

**THE BEST QUALITY**  
WORLDWIDE MANUFACTURED

**Worldwide Manufacturing E.D.**

Тел/факс: (044) 559-04-81, 554-71-70  
Тел/факс: (044) 552-02-58, 552-80-88

E-mail: [www@ukrnet.net](mailto:www@ukrnet.net)  
<http://www.wmm.com.ua>



хватит для полноценной игры, а с другой, стоит ли покупать устройство вчерашнего дня, если на носу день завтрашний?

Если бы меня спросили, какую модель CD-RW выбрать, я бы посоветовал внимательно прочитать обзор пишущих устройств и принять решение самостоятельно.

**РАЗМЫШЛЕНИЕ ТРЕТЬЕ: КУДА ПОДКЛЮЧАТЬ НОВЫЙ ПРИВОД, А ТАКЖЕ КАК ИНСТАЛЛИРОВАТЬ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ К НЕМУ**

Если вы чувствуете себя достаточно подготовленным, чтобы произвести вскрытие компьютера и установку нового привода самостоятельно, не стоит напоминать о необходимости предварительно выключить питание и прочитать инструкцию. Однако есть несколько тонкостей, в которые я собираюсь вас посвятить.

С большой долей вероятности можно предположить, что вы приобрели устройство с интерфейсом ATAPI и что в вашем домашнем ПК уже имеется жесткий диск с таким интерфейсом. Не стоит подсоединять их к одному шлейфу, поскольку такой вариант нельзя назвать оптимальным. Материнские платы ос-

нащены двумя разъемами, к которым подключаются шлейфы ATAPI-устройств. Будет лучше, если жесткий диск и привод CD-RW вы присоедините к разным каналам. Если в компьютере уже установлен привод CD, тогда вопрос решается сам собой – к этому же шлейфу стоит подключить и CD-RW. В таком случае может возникнуть вопрос о конфигурировании устройств Master и Slave. На производительность это никоим образом не влияет, поэтому выставьте на одном приводе одно значение, на втором – другое.

Теперь пришло время инсталляции программного обеспечения. Поскольку все производители включают в комплект поставки драйверы, следует лишь убедиться в том, что имеющаяся у вас версия наиболее свежая. Обычно операционная система самостоятельно определяет новое устройство и выдает рекомендации по установке драйверов. Не советую пользоваться бета-версиями, поскольку они иногда нестабильны и могут привести к порче заготовок.

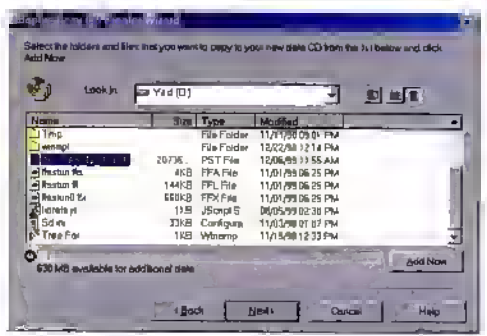
Для записи дисков потребуются специальные программы. Они входят в комплект поставки, а также приобретаются отдельно. Опыт по-

казывает, что в большинстве случаев бывает достаточно того, что вложил в упаковку производитель, поскольку записать собственный диск – дело нехитрое. Просто установите приложение и прочитайте руководство по его использованию. Одни программы позволяют просто скопировать содержимое диска на заготовку, другие – выбирать файлы или песни, формировать директорию и делать еще массу полезных вещей.

**РАЗМЫШЛЕНИЕ ЧЕТВЕРТОЕ, ТЕХНИЧЕСКИ САМОЕ СЛОЖНОЕ: ЧТО ТАКОЕ СЕССИЯ, ОТКРЫТЫЙ ДИСК И JOLIE**

Поскольку все готово для записи дисков, необходимо разобраться, как это делается, для чего нужно запомнить несколько определений и научиться задавать в программе требуемые параметры.

Начнем с азов – файловой системы. Windows 9x позволяет называть файлы понятными длинными именами. Если хотите сохранить их на диске – используйте только файло-



вую систему с поэтическим названием Joliet. Если выберете ISO 9660, все вернется во времена DOS, а имена файлов автоматически станут восьмизначными.

Теперь перейдем к сессиям. Это не только критический период в жизни студенчества, но и сеансы записи диска. К счастью, их бывает не столько, а это значит, что заготовка CD-R может многократно дописываться, пока на ней не исчерпается свободное место. При каждом следующем сеансе записи необходимо импортировать предыдущую сессию, для того чтобы уже существующие на диске файлы были видны операционной системе.

Поскольку диск CD-R можно дописывать, программа позволяет оставить его открытым (это означает,

лотным выдвижным лотком. Протестированная нами модель со скоростными характеристиками 4x/4x/16x оказалась немного «медлительной» (как для заявленных показателей) при работе с записываемыми дисками, но вполне приемлемо справилась с чтением CD-ROM. В свете этого цена немногим выше \$250 выглядит хоть и не слишком привлекательной, но и не отталкивающей. В общем, эта модель – средняя по всем показателям.



Но не стоит забывать, что в серии 400 появился и более скоростной дисковод – 4x/4x/32x. Трудно судить о том, ускорилась ли в нем запись дисков, но чтение, по всей видимости, осуществляется заметно быстрее.

Дисководы **Plextor** мало известны владельцам домашних ПК, несмотря на то что продукция этой фирмы в почете у профессионалов. Действи-

тельно, большинство ее моделей оборудовано интерфейсом SCSI. Однако в последнее время появилась и ATAPI-разновидность накопителя CD-RW от **Plextor**. Характеристики **PlexWriter 8/4/32A** выглядят многообещающе – скоростные параметры, вынесенные в его название, предполагают высокое быстродействие. Правда, цена такого устройства, несомненно, также будет высокой. В общем, элитный дисковод – ни дать ни взять.

Еще одна марка дисководов CD-RW – **Ricoh** – пока мало известна домашним пользователям в Украине, однако вполне вероятно, что в недалеком будущем эти устройства получат большее распространение. По крайней мере, младшую модель линейки **Ricoh** – **MP7040A** – отыскать не так уж трудно. Она работает на скоростях 4x/4x/20x, а ее стоимость в Киеве не очень высока – лишь немногим более \$200. Звучит весьма заманчиво, особенно если учесть, что большинство продуктов с аналогичными характеристиками стоит на \$40–60 дороже. На ступень выше в модельном ряду находится **MP7060A** (6x/4x/24x). Кстати, оба этих дисковода доступны в специальных вариантах поставки – MP3 Music и MP3 Music Pro соответственно. В отличие от базового комплекта, «музыкальные» дис-

# В новом 1000-летии компьютерных мелочей вместе!

КОМПЬЮТЕРЫ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ, ПРИНТЕРЫ, СКАНЕРЫ, МОНИТОРЫ, РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, CD, MO, ZIP, UPS, МУЛЬТИМЕДИА, КОМПЬЮТЕРНЫЕ АКСЕССУАРИ, ЛИЦЕНЗИОННОЕ ПО ЛИЦЕНЗИОННЫМ WINDOWS, ТС-ТОРГОВЛЯ, ТС-БУХГАЛТЕРИЯ, ЛОКАЛЬНЫЕ СЕТИ

## КОМПЬЮТЕРЫ "MASTER"

Pentium 300/16/-/4.3/UDMA/1.44/-/14" SAMITRON/2M.....	459
AMD K6-2 350/32/1MB/6.4/16/15" SAMITRON/8M.....	635
AMD K6-2 400/64/1MB/6.4/16/15" SAMSUNG/8M.....	664
AMD K6-2 450/64/1MB/6.4/UDMA/1.44/40/16/15" SAMSUNG/16M.....	696
Celeron 366/32/128/6.4/UDMA/1.44/40/16/15" SAMITRON/8M.....	571
Celeron 433 100 MHz/32/128/6.4/UDMA/1.44/40/16/15" SAMSUNG/8M.....	649
Celeron 466/Voodoo-3/32/128/6.4/UDMA/1.44/40/16/15" SAMSUNG/8M.....	739

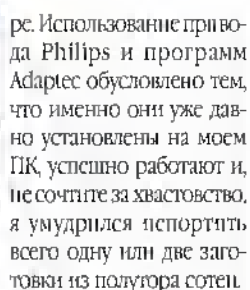
### АЛСИТА

ДОБРОПРАВЕДНОСТЬ И КОМПЕТЕНТНОСТЬ

КРЕЩАТИК, 27А, ☎ 224 4140;  
УЛ. АРТЕМА, 26, ☎ 216 1171,  
☎ 244 6131, 246 9736  
e-mail: tm1000@alcita.kiev.ua

СЕРТИФИКАТ, ПАСПОРТ, ГАРАНТИЯ 24 МЕСЯЦА, МОДЕРНИЗАЦИЯ





Некоторые программы предлагают упорядочить файлы с целью ускорения процесса записи или более экономного использования места на заготовке. Выбирая их, следует вележливо сердца, не забывая, однако, что порой лучше — воля хорового.

Попробую проиллюстрировать свой тезис о том, что запись диска – дело нехитрое, на конкретном приме-

Но самыми распространенными на данный момент в Украине являются приводы CD-RW производства **Sam-sung**. В нашу Тестовую лабораторию попали две модели, подходящие для



пирование диска. Открываем окно программы *Adaptec CD Copier Deluxe*. В параметрах указываем источник (это уже вставленный в привод CD-ROM диск) и запускаем процесс активизацией кнопки *Copy*. В случае если в системе установлен только один привод — пишущий, копирование несколько затянется, но не усложнится. Для начала в параметрах программы укажем место на жестком диске, где будет создан образ CD-ROM (помните, что потребуются около 750 MB). Затем выберем из меню пункт *Copy CD source to the hard drive first* (копировать на винчестер образ диска) и запустим процесс его создания. По окончании в приводе сменим исходный диск на чистую заготовку и в качестве источника выберем файл-образ. Вот, собственно, и все.

Компания **Sony** также выпускает и поставляет в нашу страну пишущие оптические дисководы. Протестированная нами модель **CRX100E-RP** (4x/2x/32x) сегодня является младшей в ее линейке. Однако в испытаниях она показала хорошие результаты, особенно при чтении файлов с дисков CD-RW и CD-ROM. Этот привод отлично справился и с воспроизведением низкокачественного компакт-диска. Единственный его серьезный недостаток — высокая цена (\$290). Далее в ряду моделей Sony, оборудованных интерфейсом EIDE, стоят **CRX120E-RP** (4x/4x/24x) и **CRX140E-RP** (8x/4x/32x). Данные устройства, судя по их характеристикам, работают еще быстрее, но цена на них исходя из этого ожидается заметно выше.

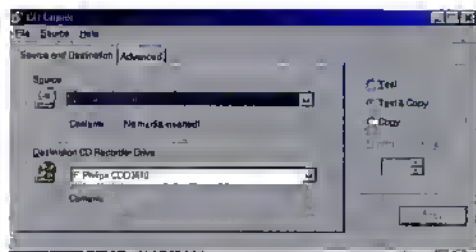
Обратите внимание на дополнительные возможности многосессионной записи. Даже в том случае, когда

дется кое-что интересное. В настоящее время младшей моделью серии EIDE-накопителей CD-RW является **CRW 4416E** – привод, работающий на скоростях 4x/4x/16x и доступный в компьютерных фирмах Киева по цене от \$235. К сожалению, 16-кратную скорость чтения CD сегодня уже нельзя назвать достаточной, и поэтому стоимость устройства выглядит несколько завышенной. Новейший же дисковод в этой линейке – **CRW 8424EVK** – обеспечивает более высокую скорость чтения (8x/4x/24x).

Наиболее удобно использовать диск CD-RW, отформатированный в соответствии с требованиями UDF

Тем, кто ищет другой вариант для специфических нужд, можем дать несколько общих рекомендаций. Во-первых, скоростные характеристики записи CD-R и чтения компакт-дисков, как правило, довольно точно определяют реальное быстродействие привода. Понимать следует и ориентироваться. С записью CD-RW не все так просто. Как показало тестирование, некоторые устройства с заявленной





(Universal Disk Format). Хотя он и не является официально принятым стандартом, фактически UDF стал таковым благодаря повсеместной поддержке индустрии.

Чтобы начать использовать заготовку, ее необходимо предварительно отформатировать. Драйвер желательно запускать при каждом старте операционной системы, тогда он будет автоматически отслеживать тип вставляемых в привод дисков. Если заготовка новая, драйвер предложит ее отформатировать. Приготовьтесь к длительному ожиданию: процедура занимает до полутора часов. Единственное утешение — компьютер при этом можно использовать для других целей. После окончания процесса вы можете навсегда забыть о том, что это перезаписываемый диск: отныне работа с ним ничуть не отличается от обращения к любому логическому диску, будь то дискета или

раздел на винчестере. Любым из средств Windows — Проводником или непосредственно из приложений, мышью или комбинацией клавиш — на заготовку добавляются файлы и удаляются ненужные.

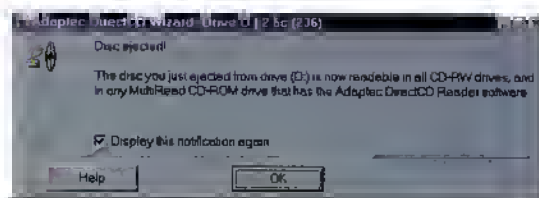
Единственное, о чем необходимо помнить, так это о том, что программа должна закрыть сессию записи перед тем, как она позволит вам вытащить заготовку из привода. Даже нажав на кнопку *Eject* на его передней панели, пользователь увидит предупредительное сообщение и должен смириться с этой необходимостью. По окончании процесса диск станет читаемым на приводах CD-RW и CD-ROM, помеченных как MultiRead, при условии установки специального программного обеспечения.

Между прочим, привод позволяет использовать UDF-формат и при записи заготовок CD-R. Теоретически это возможно, но, по моему скромному мнению, проку в этом — никакого. Опыт показал, что CD-R удобнее записывать с помощью соответствующих программ, а вот с CD-RW лучше работать, используя драйвер UDF.

## РАЗМЫШЛЕНИЕ СЕДЬМОЕ: О ЗАПИСИ МУЗЫКАЛЬНЫХ ДИСКОВ

В самом простом случае необходимо скопировать содержимое оригинального диска на заготовку. Программа-копири справится с этим самостоятельно и без вашего участия. Только вставьте диски в приводы и запустите ее.

Однако для записи собственного сборника придется потрудиться. Чтобы бытового проигрывателя смог его нормально воспроизвести, необходимо выполнить несколько условий. Первое и самое важное — правильно скопировать исходный материал. Специалисты называют каждую отдельную песню или композицию треком, последуем их примеру. Треки с выбранной музыкой предварительно записываются на жесткий диск компьютера. Программа по умолчанию должна выставить такие их параметры: частота оцифровки — 44,1 kHz, глубина — 16 bit. Как правило, копирование трека на диск делает то же приложение, которое отвечает и за запись



диска. Вместе с тем, в Internet доступно множество бесплатных и условно-бесплатных утилит, выполняющих подобную операцию.

Когда нужно количество треков набрано (для этого на диске должно быть как минимум 700 MB свободного пространства), а их продолжительность не превышает 74 минуты, можно приступать к записи.

Расположите треки в таком порядке, как вы хотели бы их услышать, и отключите в программе записи любые оптимизации, поскольку они влияют на размещение треков.

Настройте приложение на запись диска целиком (Disk-at-Once), в противном случае между треками могут появиться неприятные щелчки — это привод будет включать и выключать лазер. Кроме того, программа автоматически создаст между треками двухсекундные паузы.

скоростью 4x практически не дают выигрыша в производительности по сравнению с 2x. Чтобы получить исчерпывающую информацию по этому вопросу, обратитесь к отыску о тестировании («Компьютерное Обозрение», № 38, 1999, [www.itc.kiev.ua](http://www.itc.kiev.ua)).

Если вы планируете использовать CD-RW в качестве единственного оптического дисковода в системе — избегайте моделей с низкой скоростью чтения CD-ROM. Возможно, даже стоит немного переплатить и взять устройство, работающее с этим носителем в режиме 24x или 32x, — в противном случае инсталляция программ и запуск приложений с CD будут сопряжены с неудобствами. И наоборот, если кроме CD-RW вы устанавливаете еще и привод CD-ROM или DVD-ROM (рекомендуемая конфигурация), можете не гнаться за последним «иксом» (согласно нашему обозначению) и немного сэкономить. В качестве примера для первого варианта можно привести Philips CDRW 4x/4x/32x, а второго — AOpen CRW 9624 или Yamaha CRW 8424EVK.

И последнее: для многих пользователей лучшим выбором может стать комбинированный дисковод CD-RW/DVD. Появление таких устройств у нас ожидается в недалеком будущем.

## Как ЭТО ухитряется работать (для особо любознательных)

Процесс записи компакт-дисков долгое время обозначался у компьютерных гуров (которым единственно был понятен и доступен) словами «жечь», «выжигать». Они довольно точно определяют процесс наполнения диска CD-R информацией. При его записи мощный лазерный луч выжигает в чувствительном слое заготовки точки, последовательностью которых кодируются нули и единицы, т. е. собственно информация. Известно также, что повторная запись данных на такой носитель невозможна по одной простой причине — нельзя предварительно стереть то, что на нем уже есть. Представьте себе магнитофонную кассету, на которой новые песни записаны без стирания старых. Естественно, компьютер не сможет прочитать «двухэтажные» данные, так же как и вы вряд ли станете слушать двукратно записанную какофонию.

В этом свете возможность перезаписи оптического диска выглядит чем-то совсем уж мистическим и ассоциируется то ли с Фениксом, воскресающим из пепла, то ли с известной поговоркой о полезности пережигания этого самого пепла. И напрасно. Ни с тем, ни с другим принцип записи CD-RW не имеет ничего общего, а сам носитель, хоть и совместим по формату с CD-ROM и CD-R, использует совершенно другую технологию.

В диске CD-R имеется чувствительный слой из вещества, которое в твердом состоянии может иметь два типа внутренней структуры — кристаллический и аморфный, причем в первом случае эта субстанция прозрачнее, чем во втором. Позади чувствительного слоя находится отражающий, так что при чтении лазерный луч

отражается от кристаллических участков сильнее, чем от аморфных, — вот вам и последовательность светлых и темных точек, в которой кодируются данные.

Чтобы сделать участок чувствительного слоя «темным», его быстро нагревают мощным лазерным лучом (при этом кристаллическая решетка разрушается), который затем отключают, чтобы вещество остыло в аморфном состоянии. Чтобы сделать этот участок «светлым», его опять-таки прогревают лазером, но до более низкой температуры, причем медленно, постепенно наращивая мощность луча, а затем так же постепенно снижая ее. При этом кристаллическая решетка восстанавливается, и чувствительный слой снова становится прозрачным.

Казалось бы, никаких проблем — светлые и темные точки на дисках CD-R и CD-RW точно такие же по размеру и так же располагаются, как и на CD-ROM, так что между этими устройствами должны царить мир и взаимопонимание. Это было бы так, если бы не одно «но»: отражающая способность фабричного CD-ROM, на блестящем покрытии которого лежит только тонкий слой прозрачного лака, больше, чем у CD-R и CD-RW, «обремененных» еще и чувствительным слоем, также поглощающим свет. И если диски CD-R обычный привод CD-ROM читает практически всегда, то при работе с CD-RW у старых накопителей возникают проблемы. Их причина — небольшая мощность лазера. Этот недостаток ликвидирован в новом поколении CD-ROM, работающих в режиме MultiRead. Заметим, что практически все такие устройства, выпущенные за последние два года, нормально считывают диски CD-RW.



# LCD-мониторы: лицом к лицу с будущим

Роман Хархалис

Просматривая фотографии ультрасовременных моделей домашних ПК, которые наперебой предлагают именитые мировые производители, нельзя не подивиться разнообразию форм, цветов и конструкций. Порой даже не верится, что очередная полужанровый фантастическая диковинка – всего лишь обычный компьютер. Но в одном ПК создатели солидарны: «лицом» ПК завтрашнего дня должен быть жидкокристаллический дисплей. Мы с вами тоже можем приблизиться к светлому будущему: уже сегодня в Киеве доступно больше десяти моделей настольных LCD-мониторов.

**Ж**идкокристаллический дисплей (Liquid Crystal Display, LCD) – изобретение не такое уж новомодное, как может показаться на первый взгляд. Черно-белые сегментные индикаторы, отображающие цифры и некоторые литеры, устанавливаются в электронные часы вот уже сколько лет. За ними последовали цветные – сначала величиной со спичечный коробок, затем все больше, и наконец LCD-мониторы

сравнивались по размерам со своими предшественниками, использующими электронно-лучевые трубки.

В первую очередь ЖК-дисплеи нашли применение в портативных компьютерах. Это неудивительно: представьте себе ноутбук в виде обычного 14-дюймового монитора (по размеру видимой области – эквивалент 13,1" LCD), к которому приделана клавиатура, напечатанная полными комплектом содержимого системно-

го блока. Далеко вы сможете унести такое «портативное» приспособление? То-то же... Именно последнее обстоятельство и заставляло пользователей прощать старым ЖК-дисплеям их недостатки – инерционность изображения, искажение цветов, низкое разрешение и умопомрачительную стоимость.

LCD-мониторы прошли несколько стадий развития, в результате чего их технические характеристики посте-

пенно улучшались. Не будем останавливаться на тех типах дисплеев, которые используются в ноутбуках. Сегодня нас интересуют TFT-панели – на данный момент самые совершенные из ЖК-дисплеев. Тем, кому не терпится узнать, что же в них такого удивительного, советуем немедленно обратиться ко вставке на следующей странице и удовлетворить свое любопытство. Именно этот тип ЖК-дисплеев применяется в настольных LCD-мониторах.

Почему же жидкокристаллическим дисплеям все в один голос прочат светлое будущее? Почему на Западе они вызвали такой ажиотаж, что производители ЖК-панелей не могут справиться с растущим спросом и порой вынуждены даже повышать цены на свои изделия? И почему мы сегодня завели разговор именно о них, а не о вещах более «реальных» в смысле доступности для украинского пользователя (ведь LCD-монитор – «игрушка» не из дешевых)? Во-первых, они действительно по многим параметрам превосходят обычные. Во-вторых (и здесь бесслыны строгие выкладки и аргументы), настольный ЖК-дисплей – это круто. Такая вещь моментально рассеет все сомнения окружающих в вашем успехе.



## ТРИ ПРИЧИНЫ, ПО КОТОРЫМ СТОИТ ПРИОБРЕСТИ LCD-МОНИТОР ПРЯМО СЕЙЧАС

**1. Высокая четкость изображения.** Каждый пиксел на экране LCD-панели отображается в отдельной ячейке жидкокристаллической матрицы, конструктивно отделенной от соседних. Подобное исполнение позволяет придать ему четкие очертания. В обычных же мониторах пиксел формируется из нескольких групп точек или полосок трех основных цветов. Его границы всегда оказываются в большей или меньшей степени размытыми. В итоге резкость «картинки» на ЖК-дисплее выше, чем на экране кинескопа, что особенно заметно при работе с контрастными объектами – например, черными буквами на белом фоне. По этой и некоторым другим причинам LCD-мониторы обеспечивают более качественное изображение и не так вредны для зрения, как обычные.

**2. Отсутствие вредных излучений.** Дисплей с электронно-лучевой трубкой для формирования изображения создает пучок заряженных частиц, направленный из глубины устройства к экрану, а следовательно, и на пользователя. Это излучение впоследствии может стать причиной различных заболеваний. Ограничения на мощность потока частиц и защитные покрытия позволяют уменьшить опасность, но не исключить ее. Что же касается LCD-панелей, то в них направленное излучение отсутствует – для создания изображения оно не нужно. Можно считать, что такие мониторы безвредны для человека. Поэтому сторонники здорового образа жизни во всем мире предпочитают пользоваться ЖК-дисплеями.

**3. Компактность и большой размер видимой области.** Для работы ЭЛТ требуется, чтобы электронная пушка находилась на определенном расстоянии от поверхности экрана. Таким образом, уменьшить габаритные размеры монитора очень трудно. Жидкокристаллический дисплей в этом отношении намного удобнее – толщина LCD-панели не превышает 2–3 см. Значит, даже на небольшом письменном столе после установки монитора останется еще много свободного места.

Кроме того, вся поверхность LCD является рабочей, тогда как по краям кинескопа имеются неиспользуемые участки. Из-за этого размер изображения на 15-дюймовом ЖК-дисплее почти такой же, как на ЭЛТ с диагональю 17".

## ТРИ НЕДОСТАТКА СТАРЫХ LCD-МОНИТОРОВ, О КОТОРЫХ БОЛЬШЕ НЕ НУЖНО БЕСПОКОИТЬСЯ

**1. Низкая яркость.** ЖК-дисплеи, использовавшиеся в старых ноутбуках, давали слишком темное изображение, которое с трудом можно было разглядеть при ярком свете. Однако в современных настольных LCD-мониторах применяются более совершенные системы внутренней подсветки (см. вставку об устройстве LCD). Любителям цифр сообщаем, что яркость экрана такого дисплея составляет 200 кд/см<sup>2</sup> и выше, а тем, кто больше полагается на свои ощущения, – что LCD при соответствующей настройке светится даже ярче, чем экран обычного монитора. Эффект дополнительно усиливается высокой контрастностью. В итоге с таким дисплеем можно комфортно работать, даже сидя возле окна в солнечный день.

**2. Инерционность изображения.** Это самый серьезный недостаток ЖК-мониторов. У старых моделей с пассивной матрицей движущееся изображение сильно искажается «шлейфами» остаточного свечения, тянущимися за каждым объектом. Активно-матричные дисплеи отличаются более высоким быстродействием, а самые совершенные из них, использующие тонкопленочные транзисторы (TFT), по данному показателю не намного уступают ЭЛТ. Они даже позволяют вполне комфортно играть в динамичные игры. Справедливости ради отметим, что для просмотра высококачественных видеозаписей (например, DVD) этого все еще недостаточно. Однако о полной непригодности LCD для отображения подвижных объектов говорить уже не приходится.

**3. Ограниченный угол обзора.** В свое время рассмотрев изображение на экране ноутбука можно было, лишь расположившись непосредственно напротив дисплея. Однако на сегодняшний день величину угла обзора по горизонтали удалось довести до 120–140°. Правда, при слишком большом отклонении от перпендикуляра меняются яркость, контрастность и цветовой баланс изображения, но узнать, что происходит на мониторе, все же можно. Угол же комфортного обзора, при котором вышеупомянутые искажения малы, составляет не менее 80–90°. Это означает, что вы сможете расположиться перед LCD-монитором так, как удобно вам, а не ему.

## ТРИ ОСНОВНЫХ НЕДОСТАТКА LCD-МОНИТОРОВ

**1. Высокая цена.** Из-за этого LCD-мониторы пока что не могут составить полноценную конкуренцию обычным устройствам с ЭЛТ. Сразу же после появления ЖК-панели были очень дорогими, потом начали постепенно дешеветь, и их стоимость упала до уровня, приемлемого для многих жителей развитых стран. Спрос на LCD-мониторы оказался очень большим, из-за чего возник даже некоторый дефицит изделий, помешавший дальнейшему их удешевлению. Правда, сегодня производят как LCD-панели, так и мониторы делают весьма радужные прогнозы, касающиеся снижения цен, но пока этого не происходит.

**2. Ограничения на выбор разрешения.** В ЖК-матрице количество ячеек выбирается в соответствии с предполагаемым разрешением картинки. К примеру, панель, содержащая 1024 элемента по горизонтали и 768 – по вертикали, рассчитана на работу в графическом режиме 1024 × 768 и именно в нем будет демонстрировать наивысшее качество изображения. Кстати, это разрешение именуют «родным» (native). Переход к более низким разрешениям осуществляется одним из двух способов. В первом случае используется только нужное количество элементов матрицы, изображение располагается в центре и окружается «рамкой» из «лишних» точек. Такой режим называется центрированным (centered) и позволяет сохранить высокое качество картинки за счет уменьшения ее размера. Второй метод (stretch или expand) заключается в «растяжении» картинки на весь экран. При этом недостающие точки дстраиваются путем интерполяции, и четкость изображения страдает.

**3. Проблемы цветопередачи.** Точность цветопередачи у современных LCD-мониторов вполне достаточна для офисных программ, игр и любительской графики, но все же не годится для профессиональной работы с цветными изображениями. К тому же функции калибровки цвета у таких дисплеев ограничены. Поэтому художники и дизайнеры пока предпочитают использовать высококачественные мониторы с электронно-лучевой трубкой.

## ЧТО ВНУТРИ У LCD-МОНИТОРА?

Что такое жидкий кристалл? Это вязкая жидкость, которая, в отличие от обычной (например, воды), пропускает свет не одинаково во всех направлениях, а по-разному, в зависимости от пространственной ориентации большинства ее молекул. Такая неравномерность оптических характеристик свойственна кристаллам – отсюда и название вещества.

Получается, что если повернуть молекулы жидкого кристалла определенным образом, то можно заставить его пропускать лишь нужную часть светового потока. Это на самом деле так, правда, дополнительно приходится применять еще и систему поляризационных фильтров. Для вращения молекул используется электрическое поле. При смене его характеристик частицы перестраиваются по-новому, что требует некоторого времени (жидкий кристалл – вещество вязкое). Поэтому изображение на экране ЖК-дисплея инерционно и теряет четкость при резких изменениях.

Для создания точечного дисплея изготавливают матрицу из миниатюрных прозрачных ячеек, заполненных жидким кристаллом. Она помещается между двумя электродами, один из которых – цельная пластина, а другой состоит из множества миниатюрных контактов, соответствующих отдельным ячейкам. В современных мониторах подача электрического сигнала на индивидуальные электроды происходит через так называемые тонкопленочные транзисторы (TFT). Это позволило увеличить время, на протяжении которого яркость точки сохраняется, и, как следствие, избавиться от мерцания изображения. Конструкция такого дисплея изображена на рисунке.







### ACER F51

**М**онитор от Acer вряд ли удивит вас изысками дизайна — его конструкторы создали прежде всего удобное в использовании устройство, каждая мелочь в котором продумана и проверена временем. Управление осуществляется из экранного меню с помощью четырех кнопок, пятая же запускает функцию автоматической регулировки, носящую фирменное название «4key». Кстати, для проверки качества изображения и тонкой настройки монитора имеется специальная программа, выводящая на экран тестовую таблицу.

Козырь монитора — высококачественная ЖК-матрица, одна из лучших

по сравнению с остальными участниками нашего обзора. Благодаря ей контрастные элементы изображения получаются очень четкими. При этом отсутствует эффект «сверхрезкости», когда в областях полутонно четко просматриваются точки растра и картинка становится зернистой. Наоборот, светло-серые панели инструментов и полосы прокрутки на экране F51 остаются однородными.

В испытаниях на инерционность изображения монитор тоже показал себя наилучшим образом. При быстрой прокрутке текста смазывания почти нет. Но в динамичных играх мы все-таки обнаружили ухудшение четкости при резких поворотах, что нас серьезно удивило. Возможно, это связано с использованием «перодных» разрешений — для 3D-action режим 1024 × 768 точек все же используется пока редко. В итоге Acer F51 — отличный монитор, достаточно универсальный, хотя для игр подходит меньше, чем для других задач.

Цена в Киеве \$1450  
Диагональ экрана 15"  
Размер матрицы 1024 × 768



### HYUNDAI DELUXSCAN LM 1500A

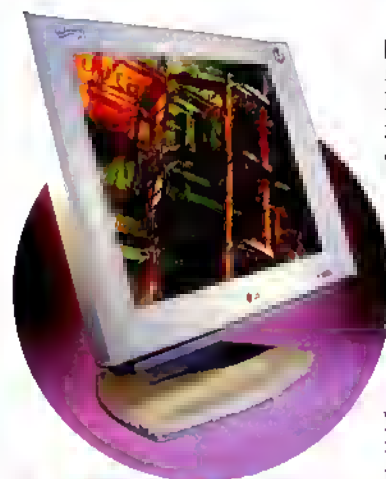
**Н**yundai предлагает модель с «классическим» дизайном и набором функциональных возможностей. Управление дисплеем осуществляется по старой и проверенной схеме — с помощью четырех клавиш. Основное назначение каждой из них понятно и привычно: вызов меню/переход на нижний уровень, выход на верхний уровень/закрытие меню и перебор пунктов вперед и назад соответственно. Правда, кнопки реализуют и дополнительные функции — использовать их быстрее и удобнее, чем работать с

меню, но к ним нужно немного привыкнуть.

Качество изображения в «родном» режиме (1024 × 768) хорошее, несмотря на то что яркость по всей поверхности экрана несколько неравномерна. Автоматическая настройка параметров дает неплохие результаты, но после ее запуска лучше потратить немного времени на тонкую настройку частот развертки (пункт Phase). Для отображения других экранных разрешений используется только метод растяжения с интерполяцией. При этом резкость остается сравнительно высокой, но в режиме 800 × 600, чтобы получить стабильное изображение, пришлось произвести дополнительную регулировку.

Игры в «родном» режиме смотрятся отлично, в остальных — намного хуже. При быстром движении смазывание картинки, вызванное инерционностью LCD, малозаметно. Таким образом, Hyundai DeluxScan LM 1500A — неплохой универсальный монитор.

Цена в Киеве \$1300  
Диагональ экрана 15"  
Размер матрицы 1024 × 768



### LG STUDIOWORKS 500LC

**Э**тот, по сути, самый обыкновенный, LCD-монитор дизайнеры из LG сумели превратить в оригинальную вещь, придав его корпусу неожиданную форму с загнутыми вперед боковыми краями. Чтобы ничего не портило вид передней панели, кнопки управления убраны под нижнюю грань корпуса. Кстати, их количество — рекордное среди попавших к нам ЖК-дисплеев: целых 8, в том числе две отдельные для настройки яркости и еще одна — для возврата к заводским параметрам.

Меню содержит полный набор функций для ручной настройки па-

раметров монитора, но, увы, автоматической регулировки в нем нет. Правда, пожалеть о ее отсутствии не пришлось — сразу же после включения дисплей заработал «как надо» вплоть до того, что была правильно установлена фаза сигнала и области с мелким растром выглядели идеально.

К качеству изображения LG Studioworks 500LC в «родном» графическом режиме претензий нет. На низких разрешениях картинка ухудшается: экран размером 800 × 600 точек выглядит неутешительно, но в режиме 640 × 480 резкость по сравнению с 1024 × 768 снижается мало. Кстати, в играх это практически неумовно.

Инерционность изображения у монитора от LG хоть и не самая большая, но все же заметна при быстрой прокрутке текста. В Quake III она тоже ощущается, однако играть не мешает. Ну и, конечно же, самый приятный сюрприз, связанный с этим монитором, — его низкая цена, изрядно нас удивившая.

Цена в Киеве \$890  
Диагональ экрана 15"  
Размер матрицы 1024 × 768



### MITSUBISHI LXA565W

**Д**изайн этого монитора имеет одну интересную особенность. На первый взгляд устройство кажется неказистым и даже примитивным — простая прямоугольная форма и минимум декоративных элементов не производят впечатления сразу. Однако со временем начинает «проявляться» продуманность и даже изысканность. Еще один приятный момент — конструкция задней панели. Снять декоративные щитки, закрывающие гнезда для подключения кабелей, можно очень просто и без лишних усилий.

Следующий отрицательный факт — удобное управление. Пять кнопок для работы с экранным меню расположены в ряд у нижнего края корпуса. Само экранное меню организовано по «табличному» принципу — значки групп параметров размещены по вертикали, а сами опции в каждой из них — по горизонтали. Соответственно одна из двух кнопок Select позволяет передвигать маркер вверх-вниз, а другая — влево-вправо.

Качество изображения отличное (в общем-то, от монитора Mitsubishi мы ничего другого и не ожидали) — картинка очень четкая и контрастная. Особенность данной модели — реалистичные, умеренно насыщенные цвета (в отличие от характерных для LCD утрированно ярких красок). Правда, за все эти красоты приходится платить как в переносном смысле (инерционностью, заметной при прокрутке текста и в играх), так и в самом прямом — цена на LXA565W выше, чем на аналогичные попавшие к нам модели.

Цена в Киеве \$1575  
Диагональ экрана 15"  
Размер матрицы 1024 × 768





### NOKIA 500XA

**К**олонки и микрофон у этого мультимедийного LCD-монитора смонтированы в корпус ЖК-панели, а не в подставку, из-за чего габариты устройства получились несколько больше, чем у других 15-дюймовых дисплеев. Плезда для подключения наушников и внешнего микрофона также присутствуют, но скрыты на задней стенке корпуса.

Для управления дисплеем используется удобное колесико-кнопка с фирменным названием NAVI. Нажатием на него можно вызвать экранное меню, а вращением – перебирать пункты и регулировать параметры. Второй регулятор на лицевой панели управляет

громкостью звука встроенных колонок. В общем, за удобство управления Nokia заслуживает особой похвалы.

Для качественной настройки монитора предусмотрена утилита Nokia LCD Test, входящая в комплект поставки. С ее помощью можно проверить четкость изображения, качество цветов и полутонов. Кстати, функция автоматической регулировки рассчитана на работу совместно с этой программой и в данном случае демонстрирует лучшие результаты. Но и о ручной настройке забывать не стоит.

После трудов праведных вы получите качественное изображение с «правильными» цветами и не слишком зернистыми полутонами. Но главное достоинство Nokia 500Xa – низкая инерционность. По этому параметру он превосходит другие рассматриваемые нами модели и вплотную приближается к устройствам с ЭЛТ. При быстрой прокрутке текста «смазывания» практически нет, в играх же картинка остается четкой даже при резкой смене изображения. Так что этот монитор лучше остальных подойдет для игр.

**Цена в Киеве \$1300**  
**Диагональ экрана 15"**  
**Размер матрицы 1024 × 768**



### SAMPO PD50FA1

**Е**ще один вариант «классического» монитора, конструкция которого отличается компактным, но устойчивым основанием. Правда, подключение кабелей питания и сигнала выполнено не слишком удобно: разъемы расположены под выступом на задней панели корпуса. При этом устройство приходится наклонять вперед, а то и класть экраном на стол.

Для управления экранным меню в Sampo PD50FA1 тоже служат четыре кнопки на передней панели. В отличие от большинства других моделей, здесь предусмотрен выход из меню с отменой внесенных изменений, для чего вместо кноп-

ки Select нужно еще раз нажать Menu. Кстати, мы настоятельно рекомендуем перед покупкой этого монитора проконсультироваться у продавца по поводу тонкой настройки, а еще лучше – потренироваться самим.

Качество ЖК-панели у PD50FA1 очень хорошее – после регулировки можно получить изображение с высокой четкостью, контрастностью и насыщенными цветами. Иногда картинка даже становится «сверхрезкой», из-за чего проявляется растр в областях светло-серого цвета. В разрешениях, отличных от 1024 × 768, используется режим центровки – при этом сохраняется резкость картинки, но ее детали получаются мелкими (особенно в разрешении 640 × 480). В динамичных играх, например Quake III, смазывание незаметно. Итог – невысокая (относительно) цена делает этот монитор очень привлекательным, а его качество не заставит пожалеть о потраченных деньгах.

**Цена в Киеве \$1130**  
**Диагональ экрана 15"**  
**Размер матрицы 1024 × 768**



### SAMSUNG SYNCMASTER 520TFT

**Э**та модель произвела на нас впечатление своим великолепным дизайном. Корпус устройства выполнен из пластика серебристого цвета, а в основании встроены колонки и микрофон. Там же расположены ручки для регулировки громкости и тембра, а также плезда для подключения внешних наушников и микрофона.

Для управления монитором используются шесть кнопок – две дополнительные предназначены для увеличения/уменьшения значения выбранного параметра. К тому же по количеству функций настройки

SyncMaster 520TFT превосходит почти всех своих конкурентов. Особо хотелось бы отметить возможность выбора способа отображения низких разрешений – растяжения или центровки. Еще одна приятная особенность – русскоязычный раздел в руководстве пользователя.

LCD-монитор от Samsung отличился высокой точностью работы функции автоматической настройки – после ее запуска мы сразу получили хорошее изображение. Похоже, что создатели этого монитора нашли правильное соотношение резкости и качества передачи полутонов – «зерно» в областях светло-серого цвета малозаметно.

В режимах с низким разрешением при работе с обычными приложениями рекомендуем применять центрирование картинки, а игры, наоборот, лучше смотреть на полном экране. Инерционность изображения ощущается мало, так что монитор можно с успехом использовать для динамичных игр. В общем, качество этого устройства намного выше, чем его цена.

**Цена в Киеве \$1099**  
**Диагональ экрана 15"**  
**Размер матрицы 1024 × 768**



### SAMSUNG SYNCMASTER 700TFT

**С**таршая модель от Samsung придется по вкусу тем, кто любит простор. Экран этого монитора по размеру видимой области не уступает 19" ЭЛТ. Конструкция устройства простая и элегантная. Даже разъемы кабелей закрываются специальными щитками. Правда, чтобы снять их и установить обратно, придется потрудиться, но ведь это нужно проделать всего один раз.

К SyncMaster 700TFT можно подсоединить одновременно два источника видеосигнала, и в процессе рабо-

ты переключаться между ними. Однако только один вход оснащен разъемом D-Sub (обычным для видеоадаптеров PC), второй же соответствует стандарту 13W3.

Управление и набор функций настройки практически такие же, как у SyncMaster 520TFT. Особенность старшей модели – быстрый доступ к регулировке яркости и контраста. В документации к этому монитору также имеется русский раздел.

Качество LCD-панели показалось нам несколько лучшим, чем у младшей модели Samsung. Отображение картинки в «родном» разрешении монитора отличное, в остальных же режимах (при растяжении на весь экран) снижается, но не так значительно, как у других ЖК-дисплеев. Кстати, здесь предусмотрена функция фильтрации, позволяющая повысить качество картинки в низких разрешениях. В 3D-играх, помимо того, что смазывание изображения незаметно, сказывается «эффект большого экрана» – усиливается ощущение присутствия.

**Цена в Киеве \$2589**  
**Диагональ экрана 17"**  
**Размер матрицы 1280 × 1024**





Цена в Киеве \$1560  
Диагональ экрана 15"  
Размер матрицы 1024 × 768

#### VIEWSONIC VIEWPANEL VPA150

Это один из самых интересных LCD-мониторов, попавших в наши руки. Его отличительная особенность — поворотный дисплей, позволяющий выводить изображение не только в ландшафтной, но и в портретной ориентации. Для соответствующего разворота экрана Windows на 90° применяется утилита WinRotatit, поставляемая вместе с монитором. В подставку VPA150 вмонтированы мини-акустические колонки.

Основная особенность «пользовательского интерфейса» — анимированное меню, которое плавно «проявляется» и «растворяется» на экране. При

повороте дисплея ориентация меню относительно монитора не меняется, так что все настройки лучше проводить в обычной, ландшафтной ориентации.

Качество изображения в «родном» режиме очень высокое. По четкости деталей и контрастности он один из лучших, а по точности цветопередачи не знает себе равных. Для отображения других разрешений применяется метод растяжения картинки на весь экран с интерполяцией, которую, кстати, можно отключить (пункт меню Smoothing). Правда, в этом случае края контрастных областей и тонкие линии искажаются.

ViewPanel VPA150 лучше других подходит для работы с текстами, просмотра «длинных» Web-страниц, верстки материалов на листах книжной ориентации. А вот инертность изображения у VPA150 больше, чем у других рассмотренных нами дисплеев. Из-за этого он показал себя хуже в динамичных играх. Итак, модель от ViewSonic — отличный выбор для «серьезного» пользователя.



Цена в Киеве \$1103  
Диагональ экрана 14"  
Размер матрицы 1024 × 768

#### VIEWSONIC VIEWPANEL VP140

Единственный в нашем обзоре LCD-монитор с диагональю экрана 14", тем не менее оборудован ЖК-матрицей с разрешением 1024 × 768 точек. Особенности конструкции VP140 — широкое, устойчивое основание и система щитков на задней панели, закрывающих разъемы для подключения кабелей.

Управление осуществляется с помощью четырех кнопок на передней панели, однако система их обозначений не такая, как у остальных моделей. Поэтому перед настройкой лучше внимательно ознакомиться с руководством пользователя.

В «родном» графическом режиме VP140 продемонстрировал, кроме высокой четкости и контрастности, еще и хорошую цветопередачу. При отображении низких разрешений используется только метод растяжения, причем качество картинки снижается довольно ощутимо, но в играх это не так заметно. Быстродействие матрицы также достаточно высокое. В общем, неплохой монитор для тех, кто ценит каждый дюйм рабочего пространства.

#### МОНИТОРЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Acer	«Банкомсвязь»	(044) 267-6441
Hyundai	K-Trade	044 252-9222
LG	Представительство LG в Киеве	(044) 247-6720
Mitsubishi	Web Distribution	044 461-9284
Nokia	«МДМ-Сервис»	(044) 464-7777
Sanyo	«Телгат»	044 246-8292
Samsung	Представительство Samsung в Киеве	(044) 490-6878
ViewSonic	«Связь-Мир»	044 573-6555

### Системы бесперебойного электропитания

- ПРОЕКТИРОВАНИЕ И МОНТАЖ СИСТЕМ АВТОНОМНОГО ЭЛЕКТРОПИТАНИЯ;
- ИСТОЧНИКИ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ЭЛЕКТРОПИТАНИЯ МОЩНОСТЬЮ 180Вт-150кВт;
- ИНВЕРТОРЫ-ПРЕОБРАЗОВАТЕЛИ 12В-220В;
- СТАБИЛИЗАТОРЫ ЭЛЕКТРИЧЕСКОГО НАПРЯЖЕНИЯ МОЩНОСТЬЮ 0,6 кВт-22 кВт;
- РЕМОНТ ИСТОЧНИКОВ БЕСПЕРЕБОЙНОГО ЭЛЕКТРОПИТАНИЯ ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ.

<http://www.support.com.ua>

### Услуги Интернет

- ПОДКЛЮЧЕНИЕ ПО КОММУТИРУЕМЫМ КАНАЛАМ (ON LINE);
- КОРПОРАТИВНОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ ПО НЕКОММУТИРУЕМЫМ КАНАЛАМ;
- ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА;
- ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ.

<http://www.prime.net.ua>

### FaxVoiceService

ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕДАВАТЬ И ПРИНИМАТЬ ГОЛОСОВЫЕ И ФАКСИМИЛЬНЫЕ СООБЩЕНИЯ С ВАШЕГО ТЕЛЕФОННОГО АППАРАТА ЧЕРЕЗ СЕТЬ ИНТЕРНЕТ ПО ОЧЕНЬ НИЗКОЙ ЦЕНЕ

- БОЛЬШАЯ ЭКОНОМИЯ ДЕНЕЖНЫХ СРЕДСТВ ПРИ МЕЖДУНАРОДНЫХ СООБЩЕНИЯХ;
- ПРОСТОТА В ЭКСПЛУАТАЦИИ

<http://www.faxvoice.kiev.ua>

### WebArtStudio

- РАЗРАБОТКА, СОЗДАНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ WEB-СТРАНИЦ ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ.

<http://www.webart.com.ua>

252037, г. Киев, Краснозвездный пр-т, 51, оф. 411.

(044) 244-8363, 271-3109

252050, г. Киев, ул. Лермонтовская, 4.

(044) 213-9647, 213-9511

252039, г. Киев, ул. Голосеевская, 7, оф. 382.

(044) 251-4753, 251-4754

**M-Инфо**

**PrimeNETwork**



**Сделай правильный ход!**



Сергей Светличный

# ПК + Smart Joypad = Sony Playstation

Я думаю, многие согласятся с утверждением, что для компьютерных игр клавиатура приспособлена, мягко говоря, плохо. Слишком много клавиш, неудобное их расположение, отсутствие аналоговых регуляторов...

Пожалуй, только для 3D-action сочетание «клавиатура + мышь» остается идеальным решением, для всех же прочих жанров уже давно созданы специализированные игровые манипуляторы — рули, джойстики, геймпады... Выбор достаточно велик, однако мало какие устройства по функциональности, эргономичности да и просто по дизайну могут сравниться с их собратьями, разработанными для телевизионных приставок.

Логичным решением на первый взгляд кажется выпуск приставочных контроллеров с возможностью подключения к ПК, однако не

тут-то было. Дело в том, что рынок компьютерных игр неизмеримо меньше, чем видеоигр, и крупные производители видеоприставок просто не желают морочить себе голову ради заведомо низких доходов по сравнению с их основным бизнесом.

Однако если гора не идет к Магомету... Судя по всему, именно этой поговоркой руководствовались в бельгийской компании Eclectic Video Games — вместо того, чтобы заниматься переделкой самих устройств ввода, они разработали недорогой переходник Smart Joypad для подключения к порту USB любых игровых

манипуляторов приставки Sony Playstation.

Подключается Smart Joypad, как и любое другое USB-устройство, без всяких проблем. После установки драйверов в *Панели управления* в разделе *Игровые устройства* появляется новый контроллер под названием PSX to USB — 16 кнопок, переключатель вида и два аналоговых регулятора. Осталось только подсоединить к переходнику любой геймпад, откалибровать его — и можно играть. Разработчики Smart Joypad особенно гордятся тем, что их устройство совместимо с эмулятором Sony Playstation под названием Bleem!

который позволяет запускать игры этой приставки на персональном компьютере. И действительно, настроив в опциях эмулятора новый контроллер PSX to USB, нам удалось поиграть в приставочный файтинг Tekken 3, причем какой-то особенной разницы по сравнению с игрой на настоящей приставке замечено не было, за исключением разве что размера экрана.

Ориентировочная цена — \$25 (в комплекте с DualShock — \$38).

Продукт предоставлен компанией Eclectic Video Games, [www.smartjoy.com](http://www.smartjoy.com)



## Когда от работы захватывает дух

**BRAVO**  
КОМПЬЮТЕРЫ

УЧАСТНИК  
**9**  
Павильон  
EnterEx'2000

Офис:  
Украина, Киев,  
пер.Новопечерский, 5  
Тел.: 252-9222  
E-mail: public@k-trade.com.ua  
<http://www.k-trade.com.ua>

Розничная сеть:  
"Детский Мир", 1 эт.,(метро "Дарниця")  
"Радар", ул.Тельмана, 1,  
тел.252-9222  
(метро "Дворец Украина")  
"ComputerLand",  
ул. Дмитриевская, 2  
(пл.Победы),  
Тел.219-1415, 219-1416  
БВКТ, ул.Клименко, 14,  
тел.245-8000  
"Галактика XXI"  
ул.Кулибина, 11, тел.: 458-48-41

Компьютеры Bravo Studio:

Процессор Intel® Celeron™ 466Mhz\32Mb\4,3Gb\CD 48\5B\AGP 8Mb\ATX\Win 98 OEM Rus

Процессор Intel® PENTIUM® II 400Mhz\64Mb\6,4Gb\CD 48\5B\AGP 16Mb\ATX\Win 98 OEM Rus

Процессор Intel® PENTIUM® III 550Mhz\128Mb\8,4Gb\CD 48\5B\AGP 32Mb\ATX\Win 98 OEM Rus



Логотипы Intel, Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками в США и в других странах.

Богдан Вакулюк

# MP3-плееры: двадцать первый век не за горами...

Не знаю, кто нан, а я, встречая Новый год, в полной мере ощутил приход новой эры. Ведь назапась бы, еще недавно MP3 было уделом немногих, а в прошедшем году портативные проигрыватели этого формата уже прочно заняли свое место среди обыкновенных бытовых аудиоплееров. Совершая свое триумфальное шествие по миру, они обрастают памятью и падают в цене, серьезно угрожая вытеснить другие «ключевые фигуры» звука. Не преминули они посетить и нашу страну — об их вполне удачных «гастролях» мы уже писали неоднократно. Но на этот раз, в канун праздника, на моей полке рядом с маленькой эпичной звякнуло свое место сразу два MP3-плеера — оба от норвежских электронных гигантов Samsung и LG, напоминая о приближении двадцать первого века...

## YERR И ТИГРЫ У НОГ МОИХ СЕЛН...

Очередное маленькое чудо от Samsung оказалось прямоугольной коробочкой массой в 75 г (без батареек), габаритами напоминающей пачку сигарет, но при этом в два раза ее тоньше. Устройство имеет переднюю панель из пластика и заднюю — из алюминия. На лицевой стороне расположены ЖК-дисплей и основные управляющие клавиши. Экран вполне соответствует со-

временным требованиям: трехстрочный, с возможностью отображения названия композиции, времени звучания, битрейта и режима эквалайзера. На функциях кнопок *Play*, *Stop*, *FF* и *Rewind* подробно останавливаться не будем. Зато две отдельно вынесенные — *Rec* и *Erase* — наводят на мысль о том, что плеер умеет записывать. И она оказывается абсолютно верной: здесь же, на передней панели, мы находим отверстие микрофона.

Сбоку помещаются регуляторы громкости, выбора способа воспроизведения (*Repeat*, *Repeat All*, *Shuffle* и т. д.) и установки режимов работы эквалайзера. Всего их семь: четыре основных (*Normal*, *Rock*, *Classic* и *Jazz*) и дополнительные, создаваемые с помощью добавления к стандартным настройкам специальной технологии стереорасширения (*Rock 3D*, *Classic 3D*, *Jazz 3D*).

Помимо собственно устройства, в коробке находятся кабель для подключения Yerr к параллельному порту, инсталляционный диск с программным обеспечением и руко-

водство пользователя. Возьмем эти аксесуары и от созерцания перейдем к действию. Установка ПО крайне проста, никаких проблем с ней не возникает. Впрочем, как и с работой в Yerr Explorer. Достаточно отформатировать память, выбрать пункт меню *Copy from PC* и найти нужный MP3-файл. Плеер можно использовать для транспортировки данных, поскольку ПО позволяет копировать в его память файлы абсолютно любых форматов. Скорость загрузки превышает 3 МБ/мин при наличии EPP LPT-порта.

Как уже упоминалось ранее, плеер от Samsung, помимо воспроизведения файлов, имеет функции диктофона, а также телефонной записной книжки. Переключение режимов осуществляется с помощью клавиши *MODE* в тот момент, когда плеер ничего не воспроизводит. Запись происходит при активации *Voice Mode*, в формате ADPCM SC4, 32 Kbps. Впоследствии, при копировании их на жесткий диск, Yerr Explorer позволяет автоматически создавать на их основе стандартные WAV-файлы. Всего же можно записать 256 мин в 125 треках.

А принцип работы телефонной книги очень похож на уже

ранее описанный MP3-плеер компании Daewoo: с помощью специальной утилиты (которая вызывается из меню *Tool* программы Yerr Explorer) на компьютере создаются необходимые записи и сохраняются в формате \*.tel, после чего загружаются в память плеера.

Ну и, конечно, я, как меломан, не могу обойти вниманием отличную коллекцию музыкальных произведений в формате MP3, собранную на инсталляционном диске Yerr. Правда, группы большей частью малоизвестные (если не брать в расчет классику), но многие из них стали для меня настоящим открытием. Вот сейчас допишу и поеду пощипать диск The Hatchisons — уж больно песня хорошая...

## MF-PD330 — КАК МНОГО В ЭТОМ СЛОВЕ

В то время когда другие компании стараются дать своим продуктам звучные и модные названия, фирма LG Electronics, известная своей лаконичностью, пошла по другому пути. Ее MP3-плеер называется просто — MF-PD330. Следует отметить, что в мои руки попала младшая модель семейства из трех разработок. Кроме этого плеера, ко-

торый может только проигрывать музыкальные файлы формата MPEG, существуют еще MF-FD340 — гибридный FM-радио и предыдущей модели, а также ANA-FD770 — кассетный плеер, диктофон, FM-тюнер и MP3 в одном корпусе.

Комплектацией плеера нельзя не восторгаться. Помимо ставших уже банальными кабеля для соединения с LPT-портом и инсталляционного диска, в комплект входят отличные наушники, пульт дистанционного управления с ЖК-дисплеем (справедливости ради отметим — на самом плеере дисплей отсутствует) и даже... усядьтесь поудобнее — черный чехол с клипсой для пояса! Правда, из кожзаменителя. Впрочем, если вас это не устраивает, в любой мастерской вам пошьют точно такой же из крокодиловой кожи.

Внутренней памяти плеер не имеет, поэтому в комплекте с ним поставляются две флэш-карты по 16 МБ, что, в общем-



**FlashCard — оперативная память, способная сохранять информацию без источника питания в течение тысяч часов.**



то, не так уж и много по нынешним меркам. На основной передней панели расположены всего четыре кнопки — *Stop*, *Play*, *FF* и *Rewind*. Сверху находится переключатель *Hold*, с помощью которого можно заблокировать управление от случайного нажатия, и сбоку — регулятор мощности. Всеми остальными функциями заведует ДУ. На нем есть кнопки *RPT* (*repeat*) и *RND* (*random*), изменяющие порядок проигрывания песен, включатель тонокомпенсирующей системы *X-Live* (попросту мегабас) и клавиша, позволяющая создавать «закладки» на любое место в памяти плеера. Два шелчка — *bookmark* создан, один — и плеер переходит на необходимый вам фрагмент.

Перейдем от теории к практике. Для включения плеера необходимо: установить батарейки (кстати, так же, как и у Yepp, — два элемента AAA), вставить флэш-карты, подсоединить ДУ и наушники, громко и внятно назвать свою фамилию (шутка), нажать кнопку *Play* и, если в памяти оказалась музыка, MF-PD330 мигнет лампочкой на корпусе — вы услышите ее (музыку, а не лампочку) в наушниках. Если раздалось четыре бипа и больше ничего, это означает, что самое время браться за инсталляционный диск.

Утилита, о необходимости использования которой и говорят эти самые четыре бипа, называется MP3 Explorer. В работе она предельно проста: в левой части находится содержимое вашего жесткого диска, в правой — одна из двух подключенных флэш-карт. Переключение производится с помощью клавиш *MMC1* и *MMC2*. Файлы можно перебрасывать методом *Drag-and-Drop* либо клавишами *Download* и *Upload*. Скорость загрузки приблизительно такая же, как и у Yepp.

В процессе непрерывного воспроизведения переключение между картами производит сам MF-PD330, но перемотка работает только внутри одной карты — для быстрого переключения нужно нажать клавишу *Play* дважды.

# **ВХОДИТ... ИЛИ ВСЕ-ТАКИ НЕ ВХОДИТ?**

Иа не знал, что такое флэш-память. Но нам, людям, вступающим в двадцать первый век, такое непростительно.



Итак, FlashCard — оперативная память, способная сохранять информацию без источника питания в течение тысяч часов. Практически все портативные MP3-плееры (исключая, пожалуй, лишь Sony) используют флэш-карты, разработанные компанией SanDisk. Незадача лишь в том, что существующие три формата — CompactFlash, SmartMedia и самый новый MMC (MultiMedia Card) — не совместимы между собой. Так, например, Yepp использует память форм-фактора SmartMedia, а MF-PD330 — MMC. Несмотря на предложение производителей



плееров покупать флэш-карты только у них, можно применять любую память, форматом совпадающую с необходимой, ибо LG Multimedia Card — ничто иное, как обычный OEM-вариант SanDisk MMC. Кстати, цены на носители SmartMedia и MMC абсолютно идентичны.

# **ДАЖЕ ИМЕЮЩИЙ УШИ... РАЗИНЫ НЕ УСЛЫШИТ**

Ну и, конечно, пару слов о качестве звучания устройств. Что касается плеера Yepp, то здесь наиболее приемлемым мне показался вариант настройки эквалайзера *Rock*. Чистые басы, прозрачные верха и плотные средние частоты — что еще нужно



любителю хорошей музыки? Технология стерeorасширения, применяемая в нем, вызывает спорные ощущения. При прослушивании классической и рок-музыки теряется насыщенность звука, но зато в электронной и танцевальной, богатой различными реверберациями, их эффект ощутимо усиливается. Плеер LG имеет всего один вариант — *X-Live*, который весьма хорош и сравним с установкой *Rock* для Yepp. Тем не менее богатые возможности эквалайзера — несомненный плюс Samsung.

# **САМ «АМ», А ДРУГОМУ — ТОЛЬКО ПО ПРЕДЪЯВЛЕНИЮ ПАСПОРТА**

Еще одно родство, обнаруженное при рассмотрении обоих устройств, — непримиримая борьба с музыкальным пиратством. И Yepp, и MF-PD330 используют технологию кодирования защищенных MP3-файлов. Причем Samsung зашла еще дальше — без специального ключа композицию невозможно выгрузить из плеера вообще! Технология получила название *SecureMax*. Все очень просто: на соответствующих сайтах покупаются лицензионные MP3, к ним прилагается небольшой файл — *SecureMax Key*, после регистрации которого в Yepp с композицией можно делать все, что угодно. В противном случае Yepp Explorer скажет, что это противозаконно, и откажется работать. Все приведенное выше касается только файлов с расширением MP3, вывод напращивается сам собой...

LG Electronics разработала свой собственный формат и музыкальную сеть дистрибуции *DIGICAP*. Файлы распространяются в закодированном виде, с расширением *CA*. После загрузки файла в Multimedia Card расширение преобразовывается в *GU4*, теперь карту с этими файлами можно воспроизвести на любом плеере компании LG, но не более того. Прослушать их на другом компьютере не удастся.

Стремление разработчиков поставить распространение MP3-музыки на законную основу понятно, одно лишь смущает — пока поддержку этих форматов выразили только корейские звукозаписывающие компании. Последует ли за этим всемирное признание? Поживем — увидим.

# **САМОЕ ВАЖНОЕ СОБЫТИЕ У ВАС — ЕЩЕ ВПЕРЕДИ**

Вот такие они, MP3-плееры. Нет, не будущего, а уже настоящего. Какой из них выбрать — решать вам. Напоследок добавлю, что все-таки при не очень высокой разнице в цене плеер от Samsung имеет куда больше функциональных возможностей, уступая в то же время MF-PD330 по внешнему дизайну и комплектации. Ну и, конечно, на данный момент существуют десятки релизмов новых «маленьких чудес», так что продолжим ждать.

Ориентировочная стоимость: YEPP — \$190, MF-PD330 — \$210. Продукты предоставлены: представительством Samsung Electronics в Киеве: тел. (044) 490-6878; представительством LG Electronics в Киеве: тел. (044) 295-5175





Сергей Светличный

## Качество за умеренную цену

В последнее время я неоднократно был свидетелем диалогов примерно следующего содержания: «Вот решил поменять звуковую карту, но не знаю, какую именно стоит понулить». — «А для чего она тебе нужна?» — «Да чтобы в игры играть». — «Тогда MX300». — «Нет, слишком дорого, мне бы подешевле». После этого обсуждение переключается на совершенно невразумительные названия вроде ALS 120 3D Sound, Elite Sound 32 и тому подобные «саунды» по цене, обычно не превышающей \$20–30.

**Б**ывает и другой вариант: пользователь готов потратить \$50–70 на хороший звук, в таком случае можно наблюдать длительные (и обычно ни к чему не приводящие) споры «SB Live! против MX300», когда каждый участник расхваливает свою собственную плату. Однако в последнее время намечился некоторый прогресс, в частности, в подобных споры сейчас активно «вклиниваются» новые аудиокарты производства Aureal Semiconductor — разработчиков знаменитой серии чипсетов Vortex. О них мы сегодня и поговорим.

В нашем распоряжении оказалась целая линейка их новых продуктов, способная удовлетворить самые разные запросы пользователей.

### VORTEX ADVANTAGE

Чипсет AU8810A1  
Ориентировочная цена — \$22

Младший представитель семейства Vortex чипсет AU8810 — одна из последних разработок компании Aureal — является идеальным вариантом для использования в ноутбуках и материнских платах с интегрированным

звуковым чипом, т. е. в тех случаях, когда стоимость системы — критичный параметр. Впрочем, как видим, он отлично подходит и для создания на его основе отдельных плат.

При покупке этой звуковой карты важно знать один нюанс. Дело в том, что Vortex Advantage поставляется в двух вариантах: первый рассчитан на напряжение питания 3 В и устанавливается только в современные материнские платы, «знакомые» со стандартом PCI 2.2, и второй, обычно чуть более дорогой, — на стандартные 5 В.

Основные характеристики звукового процессора таковы: в пер-

вую очередь, естественно, аппаратная реализация технологии трехмерного звучания A3D 1.0 (тут же отмечу, чтобы потом не возвращаться, — полной поддержкой этого стандарта могут похвастать только аудиокарты, основанные на чипсетах серии Vortex, так что не верьте рекламным фразам на коробках никому не известных продуктов о поддержке A3D; все, что можно от них ожидать, — это программная эмуляция, которая, во-первых, серьезно проигрывает Vortex по качеству и, во-вторых, сильно загружает центральный процессор), поддержка стандартных API — DirectSound и DirectSound 3D, наличие 10-полосного аппаратного эквалайзера, 256-головный wavetable-синтезатор с возможностью загрузки дополнительных наборов инструментов в формате DLS 1.0, полная совместимость с Sound Blaster Pro в режиме DOS и... в общем, с основными характеристиками все. Причем качество звучания MIDI (по крайней мере, со стандартным набором инструментов) явно оставляет желать лучшего и годится разве что для игр. Из разъемов присутствуют только игровой порт/внешнее MIDI-устройство, линейные вход/выход, вход с микрофона, кроме того, на самой плате находится вход с CD-ROM (MPC3). Это так называемый «джентльменский набор», который есть у всех, без исключения, плат, так что впоследствии я его приводить не стану.

Кто-то может сказать, что с возможностями негусто, однако для такой низкой стоимости, на мой взгляд, — вполне достаточно.

### VORTEX1 PCI

Чипсет AU8820B2  
Ориентировочная цена — \$25

Эта карта основана на самом первом чипсете от Aureal, который в свое время произвел настоящий фурор в компьютерных играх. Технология A3D, разработанная по заказу NASA для применения в подготовке астронавтов (причем на ее создание ушло около 10 лет), идеально подошла для придания играм еще большей реалистичности. В отличие от EAX, реализованной в звуковых картах Creative SB Live!, A3D изначально оптимизировалась под наушники либо под одну



пару акустических колонок, а не двух (две пары, честно говоря, стоят не так уж и дешево, кроме того, их далеко не всегда можно нормально расставить вокруг рабочего места). Достигается это путем использования весьма ресурсоемких алгоритмов обработки звука. Для разгрузки центрального процессора и был создан чипсет Vortex.

Устанавливается Vortex1 абсолютно без проблем, однако качество звука поначалу не впечатляет. Дело в том, что по умолчанию в настройках включена опция *3D Stereo Enhancement*, после отключения которой качество возрастает на порядок, причем на слух отличить ее от дорогих звуковых карт, тех же MX300 и SB Live!, можно только с помощью акустики класса hi-end.

Основные технические характеристики этой карты таковы: аппаратная поддержка A3D 1.0 и программная — A3D 2.0 (при этом эффекты, не реализуемые чипсетом, рассчитываются центральным процессором), наличие 64-голосного волнового синтезатора с загружаемыми банками инструментов в формате DLS 1.0. Качество его звучания, как и у Vortex Advantage, вряд ли устроит любителя MIDI-музыки, однако ситуацию можно частично исправить, загрузив вместо стандартного набора инструментов свой собственный или же найти уже готовый в Internet. Внешние разъемы аналогичны предыдущей карте, однако на самой плате, в отличие от Vortex Advantage, кроме входа для CD-ROM, имеются еще один дополнительный (auxiliary input) и гнездо для подключения модема.

## VORTEX2 PCI

Чипсет AU8830A2

Ориентировочная цена — \$40

## VORTEX2 SUPERQUAD PCI

Чипсет AU8830A2

Ориентировочная цена — \$60

Эти звуковые карты (в особенности вторая, имеющая приятную каждому игроку приставку SuperQuad) вполне могут составить нешуточную конкуренцию такому хитовому продукту, как Diamond Monster Sound MX300. Выполнены они на том же чипсете Vortex2

(AU8830), что и «звуковой монстр» (фактически лучшим для игр на данный момент), так что по технологическим характеристикам ему ни в чем не уступают.

Конечно же обе карты полностью поддерживают A3D 2.0, основной отличительной особенностью которой является использование технологии Wavetracing. С ее помощью удастся добиться гораздо большей реалистичности по сравнению с первой версией A3D. Достигается это благодаря учету геометрии помещений — вся сцена представляется в виде своеобразных «звуковых» полигонов, и каждый из них характеризуется различными коэффициентами пропускания, отражения и поглощения звука, влияющими при формировании звуковой среды, т. е., кроме основного звука (специальным образом искажаемого для создания иллюзии расстояния до его источника или же имитации прохождения звука сквозь преграду), создаются также отраженные волны, или эхо. В общем, словами это передать невозможно, нужно слышать, поскольку при должном умении разработчиков удастся получить просто сногшибательный эффект.

Убедительным подтверждением вышесказанного служит наша акция «Игра года», а если точнее, — категория «Лучшее звуковоспроизведение». Все номинированные в ней игры используют именно A3D, причем большая часть — ее вторую версию.

Обе звуковые карты могут похвастаться наличием 320-голосного волнового синтезатора (64 голоса аппаратных и 256 — программных), возможностью загружать банки инструментов DLS 1.0, 10-полосным эквалайзером, поддержкой Sound Blaster в режиме MS-DOS (для совместимости со старыми играми). Отличаются эти две модели тем, что, во-первых, Vortex2 PCI имеет только один линейный выход (иными словами, к нему можно подключить только одну пару колонок либо наушники), в то время как SuperQuad, полностью оправдывая свое название, позволяет наслаждаться квадрозвуком. Во-вторых, последняя модель оснащена разъемом для подключения дополнительного волнового синтезатора — на случай, если вы в будущем захотите заняться записью MIDI-музыки.

Дело в том, что, хотя качество звучания MIDI у этих звуковых карт оказывается значительно лучше, чем у основанных на первом Vortex, для профессиональной работы его по-прежнему недостаточно. Загрузкой пользовательского набора инструментов, как уже упоминалось выше, можно несколько улучшить ситуацию, но не только. Полностью решить проблему удастся с помощью так называемой Wavetable Upgrade Board, например Yamaha DB-50XG, после установки которой компьютер превращается в «студию звукозаписи». Основное требование к звуковой карте в таком случае выдвигается, по сути, одно — качественный аудиотракт. Отрадно, что SuperQuad (равно как и его младший брат Vortex2 PCI) ему полностью удовлетворяет. Не проводя специальных измерений, достаточно сказать только, что по субъективным ощущениям эти платы — одни из наименее «шумящих» и по этому параметру (впрочем, как и по всем остальным) вполне могут соперничать с все тем же MX300.

Однако основным преимуществом SuperQuad как перед «бриллиантовым» MX300, так и перед SB Live! Value, на мой взгляд, является наличие цифрового выхода — оптического S/P DIF. Он предназначен для записи звука, например на проигрыватель мини-дисков Sony MZ-R37, рассмотренный нами в прошлом номере журнала.

Ну что ж, теперь, с появлением дешевых и качественных продуктов от Aureal, достаточно легко решаются те самые сложные вопросы апгрейда звуковой системы, которые упоминались мной в начале статьи.

Кстати, еще одним доводом в пользу продуктов Aureal можно привести тот факт, что их линейка звуковых карт на этом не прерывается — в начале года должна появиться Vortex SQ3500 с аппаратной поддержкой новейшей версии фирменной технологии трехмерного звучания A3D 3.0. Это позволяет надеяться, что драйверы будут регулярно обновляться, в отличие от все той же MX300, последняя (во всяком случае на момент написания статьи) версия драйверов для которой выпущена почти год назад.

Звуковые карты предоставлены компанией «Евро Плюс»;

тел. (044) 271-3741

## A3D 3.0 — ЧТО НОВОГО?

Анонс технологии трехмерного звука A3D 3.0, а также сообщение о том, что Sony собирается использовать ее в приставке нового поколения Playstation 2 несколько усилили игровую общественность. В свое время выход A3D 2.0 полностью перевернул представление об объемном звуке в играх, поэтому неудивительно, что ее следующая версия привлекла к себе столько внимания.

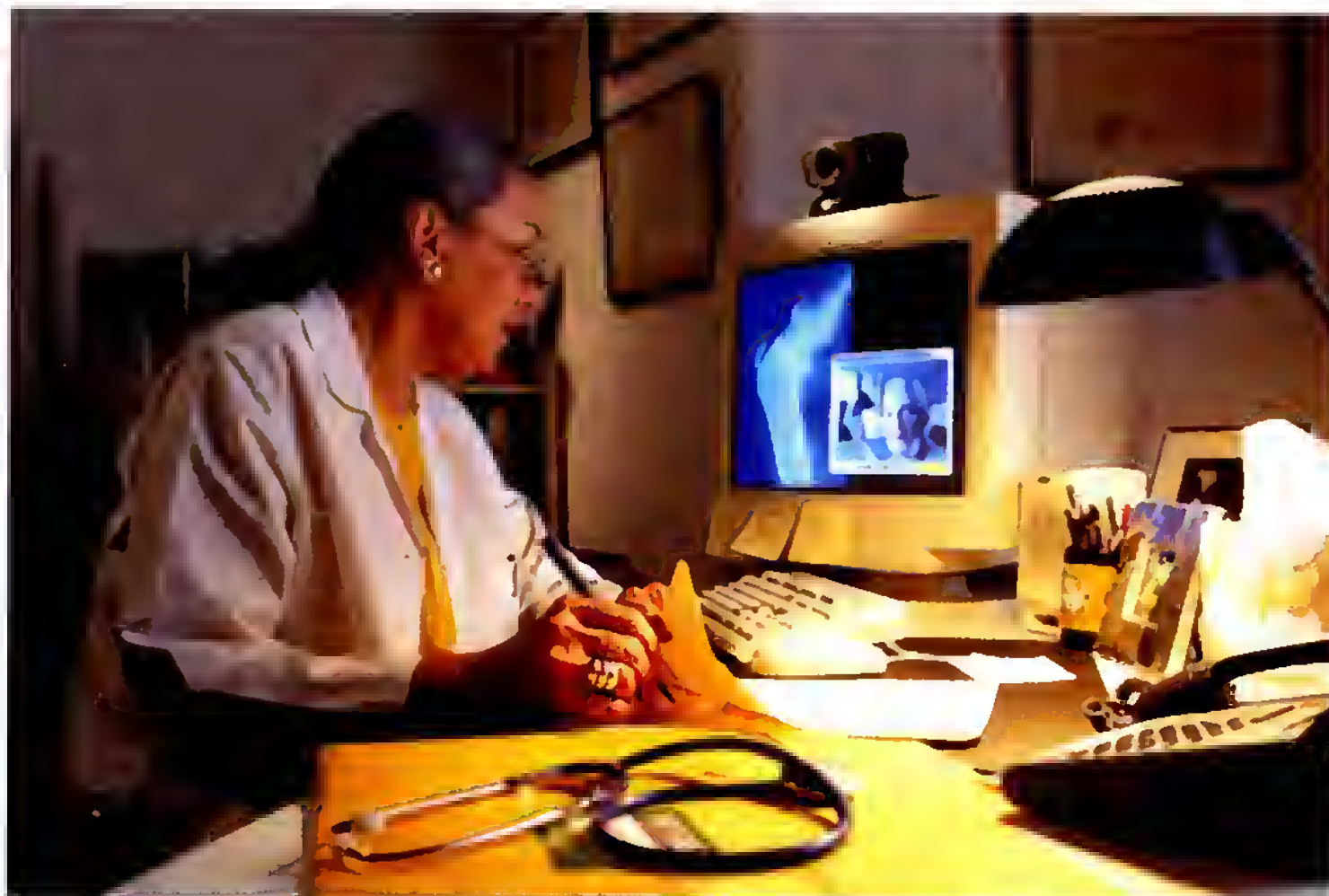
Итак, что же нам обещают разработчики из Aureal? В первую очередь, интерес представляет реальный расчет реверберации (эха) на основе данных, полученных с помощью технологии Wavetracing, которая появилась еще в A3D 2.0, однако тогда она использовалась только для расчета прямого звука и первичного эха — при реализации вторичных отражений геометрия помещений не учитывалась. Это был серьезный недостаток A3D по сравнению с его основным конкурентом — EAX разработки Creative Labs, — который наконец-то устранили.

Появились объемные источники звука (ранее были доступны лишь точечные), благодаря чему стало возможным, например, «поместить» слушателя в центр толпы, не заставляя систему рассчитывать шум, издаваемый каждым ее «представителем» в отдельности.

Также интересной особенностью A3D 3.0 будет наложение 3D-эффектов на выходные звуковые каналы, например на музыку в формате MP3. Иллюзия звучания в различных помещениях (концертный зал, собор и т. д.), надо сказать, впечатляет.

Очередным шагом в усовершенствовании имитации трехмерного звука при использовании только двух источников (колонок или наушников) станет возможность переключения между различными вариантами HRTF-фильтров. Дело в том, что каждый человек обладает индивидуальным слухом, и невозможно создать один универсальный фильтр, который бы идеально подходил каждому слушателю. До сих пор владельцы звуковых карт на базе Vortex2 были ограничены наличием лишь одного фильтра, из-за чего, кстати говоря, некоторые пользователи жаловались на недостаточную, с их точки зрения, реалистичность звука.

Также появится аппаратная поддержка декодирования Dolby Digital — ранее приходилось осуществлять его программно или использовать для этого внешний декодер, что, естественно, весьма серьезно загружало центральный процессор. ■



## Несколько дней из жизни Процветаевых

Сергей Галушка

Семья Процветаевых по нынешним меркам довольно большая. В самом центре города на пятом этаже кирпичного высотного дома в четырехкомнатной квартире улучшенной планировки проживают: Алексей Петрович со своей супругой Татьяной Сергеевной, их дети — старший сын Андрей, младший — Ваня и дочь Катя, теща Ирина Владимировна, а также сеттер Ричард и сямсний нот Мансим. До недавнего времени жизнь этой крупной постсоциалистической ячейки общества текла обыденно и монотонно: утренняя прогулка с собакой, завтрак, работа (институт, школа), ужин, вечерняя прогулка с собакой, программа «Время», отход ко сну. И так изо дня в день. Но вот однажды в их доме появился еще один «полноправный» член семейства — Персональный компьютер.

**П**роизошло это «обыкновенное чудо» несколько лет назад, причем под самый Новый год. С той поры в доме Процветаевых все изменилось: электронный помощник быстро завоевал симпатии большинства обитателей этой квартиры, даже кот Максим теперь любит лежать на его корпусе.

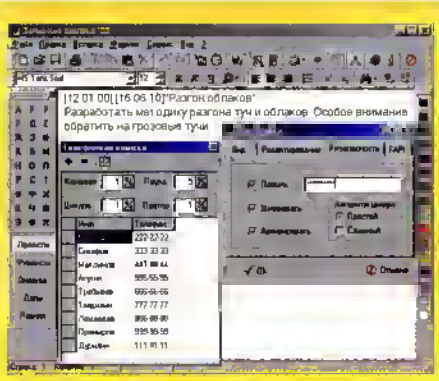
Все хвалят и делят нового друга: Алексей Петрович постоянно следит, чтобы «внутреннее содержание» домашнего ПК (как железное, так и программное) всегда соответствовало последней компьютерной моде, бабушка Ирина Владимировна ежедневно мягкой фланелевой тряпочкой заботливо удаляет пыль с его

экрана, а пес Ричард никогда не подпустит к нему чужого.

Таким образом, в особых представлениях этот член семейства не нуждается, и сегодня он в основном соответствует тем рекомендациям, которые были даны в статье «Компьютер'2000 — каким он должен быть?» («Домашний ПК», № 12, 1999).

Давайте лучше ближе познакомимся с остальными обитателями этой квартиры. Начнем с главы семейства. Алексей Петрович Процветаев — высокий импозантный мужчина в полном расцвете сил. В свои 45 он выглядит даже несколько моложе, а причина тому проста — работа на телевидении, хочешь — не хочешь, надо все время быть в форме. Ему никак нельзя опаздывать на службу, поскольку ежедневная передача, которую он ведет, начинается в 9 часов утра. Андрею Петровичу очень важно знать точное время, поэтому и утром, как только просигналил программа-будильник, и вечером, отходя ко сну, с помощью утилиты AtomTime98 ([www.atomtime.com](http://www.atomtime.com)) он подключается в Internet к специальному серверу с атомными часами и синхронизирует с ними системные часы домашнего компьютера. Кстати, это можно проделывать как в ручном режиме, последовательно нажимая кнопки запроса и настройки времени (Check и Adjust, соответственно), так и в автоматическом. В последнем случае придется создать ярлык к программе и в командной строке дописать параметр *autoUpdate*. Но Алексей Петрович почему-то предпочитает





**Любит Андрей Петрович свою новую электронную «Звездную книжку» и доверяет ей все свои секреты**

ет первый способ, вероятно такая сверка времени доставляет ему удовольствие.

Процвитаев-старший – человек деловой, а деловому человеку, как известно, без бизнес-блокнота не обойтись. В качестве последнего он использует «Записную книжку 99» ([http://home.ru/TAUsoft/np99\\_109.exe](http://home.ru/TAUsoft/np99_109.exe)). Этот небольшой электронный ежедневник обладает довольно широкими возможностями, которые Алексей Петрович изучил и успешно применяет в своей работе. Каждое воскресенье он планирует или корректирует расписание встреч на следующую неделю, ежедневно делает необходимые пометки в дневнике, снабжая их различными рисунками и фотографиями. Доступ к особо важным для него файлам открывает параллельно. Есть в «Записной книжке» и удобный навигатор, позволяющий быстро переходить к нужным записям, отсортированным в алфавитном порядке, и негловая система поиска. Алексей Петрович доволен: с помощью этих средств нужную информацию теперь находить гораздо проще, чем раньше, когда он пользовался лишь бумажными блокнотами.

В семье Процвитаевых компьютер из сети электропитания выключается редко. И поэтому даже вместо обыкновенного будильника Алексей Петрович привык применять программу **Calendar Pro 4.6** (<http://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/unisc/calpro46.zip>). Хотя на самом деле эта утилита – гораздо больше, чем просто будильник. Она включает в себя «вечный» календарь, таймер, калькулятор, планировщик заданий, записную книжку, снабженную функцией автодозвона по указанным телефонным номерам, конвертор физических величин и валют. Она вовремя напоминает Процвитаеву о семей-

ных торжествах и праздниках, об именинах друзей. С ее помощью Татьяна Сергеевна обожает составлять гороскопы на неделю и следить за своими биоритмами, а старший сын Андрей проигрывает любимые компакт-диски и файлы форматов WAV и AVI.

Ну что ж, похоже, с Алексеем Петровичем все ясно. Настало время представить вам его очаровательную супругу Татьяну Сергеевну. К счастью, ей не нужно ежедневно ходить на ра-

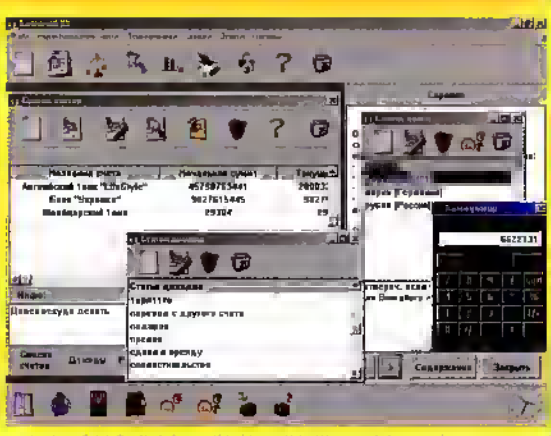
боту – Процвитаев семью обеспечивает. Правда, забот и по дому хватает, да и по магазинам с подружками «побродить» охота. Но вы не думайте, Татьяна Сергеевна попусту денег не тратит, у нее все посчитано и спланировано, она исправно ведет семейный бюджет. А помогает ей в этом непросто деле программа «Казначей 99» ([http://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/office/Kazna99\\_40.exe](http://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/office/Kazna99_40.exe)) – надо сказать, великолепное приложение для ведения домашней бухгалтерии с большим набором полезных функций. С его помощью Татьяна Сергеевна учитывает все доходы и расходы в семье, следит за финансовыми обязательствами мужа, производит необходимые расчеты при заполнении налоговых деклараций, распечатывает квитанции для оплаты за квартиру, телефон, электроэнергию. Кроме того, в этой программе имеются и удобный финансовый калькулятор, и записная книжка, и календарь, который вовремя напомнит о важных событиях. В общем, хвалит Процвитаев эту программу и подружкам советует.

Достоинств у Татьяны Сергеевны – хоть отбавляй. Но есть среди них одно, особенно дорогое Алексею Петровичу: его супруга вкусно

готовит. Накануне любых семейных праздников или торжеств квартира Процвитаевых наполняется пьянящим запахом изысканных блюд и салатов да сладким ароматом свежих пирогов. Друзья по-хорошему завидуют Алексею Петровичу, говорят: «Ну, у тебя жена – умница, хозяйка классная!». Но вы думаете, она сама научилась так вкусно готовить? Совсем нет! Просто однажды Татьяна Сергеевна нашла в Сети замечательную программу «Кулинар» ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), где раскрываются многие секреты и профессиональных поваров и кондитеров и содержится более 8000 рецептов. Встроенная в приложение таблица мер и весов помогает Процвитаевой стро-

добрый, нежный, но очень мнительный. Заболит у кого-то живот, чихнет или кашляет какой-нибудь незадачливый представитель сего благородного семейства, как Ирина Владимировна тут как тут, стремится выявить болезнь и поставить научный диагноз. Правда, пользуется она при этом услугами «Домашнего доктора» ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)): усаживает очередного пациента перед экраном компьютера и заставляет его отвечать на вопросы, касающиеся возникших у больного симптомов. Так, шаг за шагом, вопрос за вопросом – и диагноз готов. Людей со слабыми нервами просим такой «экзамен» не предпринимать, ибо можно узнать о себе такое, что останется загадкой, почему

**«Казначей 99» тщательно следит за семейным бюджетом Процвитаевых**



го соблюдать пропорции компонентов для приготовления тех или иных блюд, поэтому-то у нее все ладится и получается. Удобная система поиска позволяет быстро находить нужные советы, а в записную книжку Татьяна Сергеевна помещает свои поправки и замечания к отдельным рецептам, благодаря которым ее кулинарные изделия становятся еще вкуснее.

Любит изучать рецепты из этой программы и мама Татьяны Сергеевны – Ирина Владимировна, человек

до сих пор еще живущий на белом свете. Но в семье Процвитаевых к этому привыкли, иногда даже специально подшучивают над простодушной бабушкой Ирой, разыгрывая мигрень или сильный кашель.

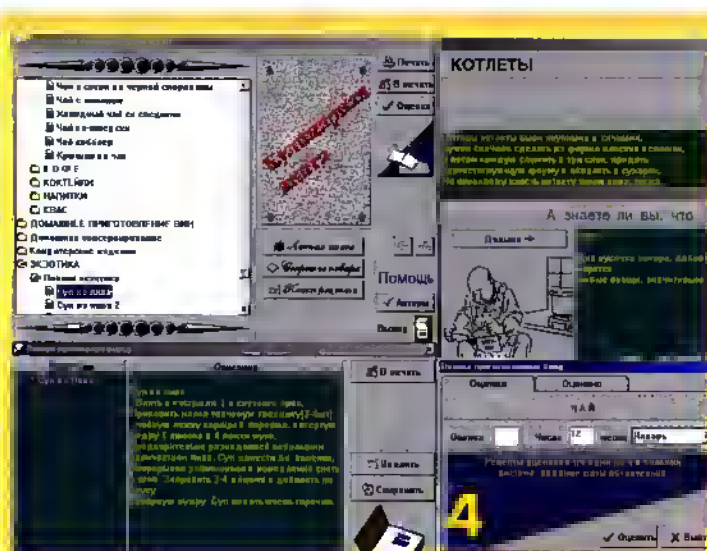
Любые современные медицинские препараты Ирина Владимировна презрительно называет «химией» и чаще всего при лечении различных недугов старается применять «народные методы». А в тех случаях, когда без первых просто невозможно обойтись, она подолбит и звучает «**Справочник лекарственных средств**» ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), содержащий информацию по более чем 9000 лекарствам, умело используя при этом мощную поисковую систему.

Честно говоря, всю свою долгую жизнь бабушка Ира испытывает к медицине какое-то особое влечение. В молодости она даже хотела поступить в медицинский институт, правда, раннее замужество нарушило все ее планы. Зато сегодня она с увлечением читает страницы «**Семейной медицины**» ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), где излагаются экономические, организационные и правовые аспекты деятельности семейного доктора, дают



**Calendar Pro 4.6 – гораздо больше, чем просто будильник**





Программа «Кулинар» давно уже заменила Татьяне Сергеевне «Книгу о вкусной и здоровой пище»

ся сведения по генетике, иммунологии, клинической химии, фармакологии, общей и медицинской культуре, приводятся исчерпывающие данные по заболеваниям и синдромам, с которыми сталкивается семейный врач в своей повседневной работе. Все ли понимает Ирина Владимировна в этой «фильмной грамоте» — сказать трудно. Но читает ежедневно, причем с большим вниманием.

Перед сном Ирина Владимировна непременно найдет любимый отрывок из Библии, воспользовавшись программой «Цитата из Библии» ([www.chat.ru/~bible\\_ru/](http://www.chat.ru/~bible_ru/)), и перескажет его окружающим, сопровождая своими собственными комментариями и толкованиями.

Больше других бабушка Ира любит своего младшего внука Ванечку, который учится в седьмом классе. Правда, она, мягко говоря, не очень послушный мальчишка в школе все время получает двойки по поведению, а дома так и ждн от него всяческих проделок. Например, недавно нашел в Интернет звуковую тему «Кавказская пленница» ([igor.davay.ru/themes.htm](http://igor.davay.ru/themes.htm)) и в секрете от остальных установил ее на домашний компьютер. А когда вечером усталый Алексей Петрович в плохом настроении захотел в очередной раз синхронизировать свой будильник, Windows встретила его словами: «Будь проклят тот день, когда я сел за баранку этого пельмеса!». После чего, случайно щелкнув не на той кнопке, отец услышал: «Мы вас выедем, алкоголики — это наши профили», а когда заканчивал работу с любимой программой, из компьютерных колонок донеслось: «Не беспокойся — в морге тебя переоденут». Честно говоря, несдобровать было бы

Ванечке в этот вечер, но бабушка Ира заступилась за своего любимца.

Несмотря на то что Ваня исправно посещает музыкальную школу, где под контролем строгой учительницы подолгу долбит клавиши старого рояля, свободное время у него остается — и с друзьями на улице погулять успевают, и часами «просиживает» в Интернет. За последнее время он в Сети нашел целое множество полезных утилит, чем сразу завоевал уважение всех членов семейства.

Для любимой бабушки Ванечка отыскал программу **BookReader** ([www.ridendo.com](http://www.ridendo.com)). Дело в том, что по вечерам Ирина Владимировна любит читать электронные книги прямо с экрана компьютера, пользуясь обыкновенным текстовым редактором. Но ведь это не только неудобно, но и вредно для зрения! Так вот, теперь она может спокойно располагаться в кресле в 2–3 метрах от монитора, с помощью этой замечательной утилиты должным образом настраивать автопрокрутку текста и получать истинное удовольствие от чтения. Для исправного функционирования BookReader рекомендуется использовать Internet Explorer 5.0. Ну уж это добро на домашнем компьютере Процветасых имеется.

Но особенно любит Ваня различные программы для работы с файлами. Недавно установил, например, на компьютере **WinNavigator** ([www.copris.com](http://www.copris.com)) файловый менеджер, напоминающий Norton Commander. Этот «командир» имеет функцию просмотра графических файлов (bmp, psx, gif, jpg, ico и др.), поддерживает многие популярные архивы (arj, rar, zip, arc, lha, ha, cab, tar, gzip). Кроме того, он включает проигрыва-

тель CD-дисков, файлов WAV, MID, MP3, утилиты автодозвона, калькулятор, игры Tetris и Life и другие полезные функции. И что самое приятное, поддерживает семь языков (в том числе и русский). Жители бывшего СССР могут зарегистрировать данную версию бесплатно: для этого достаточно ввести имя — «Русский пользователь» и регистрационный номер — 3456789111111111222.

Неделю раньше он изучал возможности файлового менеджера **Frigate** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), который тоже может взаимодействовать с известными архиваторами, позволяет просматривать графические и текстовые файлы, а также файлы с исходными кодами программ с выделением синтаксических конструкций. Вдобавок эта программа имеет множество встроенных утилит (калькулятор, телефонную книгу, информацию о системе, будильник и др.).

И все же особой популярностью у Ванни, равно как и у всей семьи, пользуется **FAR manager 1.61** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), поддерживающий длинные имена файлов и имеющий практически все функции (мысленные и немсленные!), свойственные программам такого рода.

Ну что ж, настало время представить вам еще одну неординарную личность из семейства Процветасых — старшего сына Андрея. Он учится на факультете прикладной математики и процессов управления местного университета и прилагает все усилия, чтобы стать хорошим специалистом в этой области. Сегодня он усердно изучает **HTML Reference Library 4.0** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)) — отличное справочное пособие со множеством наглядных примеров и встроенным мастером ColorWizard, позволяющим подбирать цвета для оформления Web-страниц.

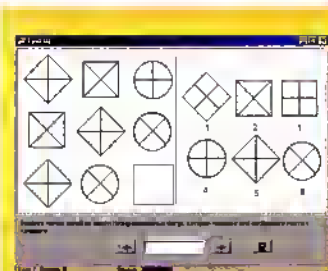
В рамках темы своей курсовой, плавно перетекающей в дипломную работу, Андрей ведет активную переписку по электронной почте со студентами из других вузов, поэтому без **Mail Reader** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)) ему никак не обойтись. Основное достоинство этой программы состоит в том, что с ее помощью читают сообщения даже с неизвестными способами кодировки, используя современные лингвистические технологии. Перебирая множество комбинаций, она отбирает вариант, дающий наибольшее количество правильных (с точки зрения орфографии) слов. Mail Reader применяет и для кодирования в UNICODE, и

для транслитерации текста в латиницу. Найденную схему кодирования можно сохранить и использовать в дальнейшем.

Месяц назад с узла разработчиков Андрей бесплатно загрузил пробную версию Mail Reader, имеющую ограниченные по количеству запусков (не более 30). Но впоследствии ему эта программа так понравилась, что он приобрел ее коммерческую версию, перечислив производителю \$34.

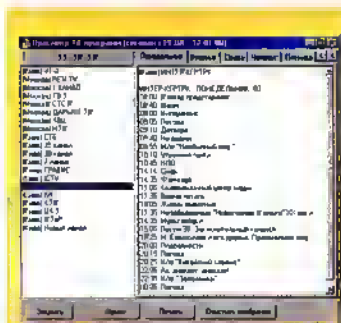
Андрею, как будущему математику, часто приходится иметь дело со сложными математическими формулами. Лишних денег на покупку серьезного инженерного пакета типа Matematica или MatCad у него нет, да и, по большому счету, так уж ли нужно подобное приложение? Но зато недавно он нашел в Сети замечательную утилиту **DevCalc 1.01** ([www.chat.ru/~drch/devcalc.htm](http://www.chat.ru/~drch/devcalc.htm)) — строковый калькулятор для Windows 95/98. Эта небольшая программа предназначена для вычисления значений математических выражений, записанных в виде строки символов (как в языках программирования). Она не занимает место на экране бесполезным изображением клавиш со всякими там шиферами, плюсами, минусами, звездочками и другими символами. В окне программы отображаются только выражение и его значение, вычисляемое мгновенно при любом изменении аргумента. Множество встроенных функций, представление результата в разных системах счисления дают возможность Андрею быстро и качественно выполнять все лабораторные и курсовые работы.

Есть у старшего сына Алексея Петровича еще одна утилита, которую во время учебы он использует особенно часто. Называется она **Convert 2.2** ([bome.dti.net/jmadison/software](http://bome.dti.net/jmadison/software)). Эта программа позволяет конвертировать между собой международные метрические и английские меры длины, площади, темпе-



Наивысший КИ оказался у... сеттера Ричарда, правда, за него на вопросы IQ-Test отвечал Ванечка





«TV-агент» – программа телепередач на экране вашего ПК

ратуры, объема, времени, скорости, массы и мощности. Эдакий аналог настольного справочника для тех, кому часто приходится работать с разными системами мер. Кроме того, данная утилита Андрею правится еще и потому, что дает возможность легко и просто вставлять полученный результат в любой документ.

Бабушка Ира всегда жалеет своего старшего внука: «Бедный мальчик, он так много учится!». Тем не менее у Андрея всегда остается время, чтобы посещать футбольные матчи с участием киевского «Динамо». Составлять на компьютере таблицы спортивных турниров, проводящихся по круговой системе, ему помогает программа «Футбольные страницы» ([www.chat.ru/~m.sokolov/](http://www.chat.ru/~m.sokolov/)). При каждом добавлении нового результата в таблицу программа сама пересчитывает необходимые показатели и определяет соответствующее место команды.

И наконец, нельзя не упомянуть о том, что Андрей очень любит музыку и по сей день играет в университетской рок-группе. С помощью утилиты **Music Recognition 2.0** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)) он научился преобразовывать файлы с расширением \*.wav, содержащие музыкальные фрагменты, в формат MIDI, что позволяет ему получать нотные записи любого произведения. И хотя данная программа еще находится в стадии разработки, но уже сейчас результаты ее действия впечатляют. Надо заметить, что конечные MIDI-файлы все-таки требуют правки с помощью соответствующих музыкальных редакторов, но Андрей с этими задачами легко справляется.

Есть у этого математика-музыканта и свой «виртуальный настройщик» инструментов – **AMusicTuner** ([www.chat.ru/~arjanov/](http://www.chat.ru/~arjanov/)), поэтому проблемы настройки гитары, контрабаса, скрипки, виолончели и т. д. решаются довольно просто. Он даже способен показывать высоту

тона человеческого голоса или музыкального инструмента. Кроме того, эту программу Андрей использует для распевки и тренировки слуха. Правда, сеттер Ричард во время подобных занятий начинает тихо подвывать, а кот Максим в страхе бскаит на кухню и забивается под батарею.

Ну что ж, теперь для нас в этом семействе осталась всего одна «темная лошадка», которая с нетерпением ждет представления. – это дочь Катя. Говоря словами известного героя фильма Гайдая, она – «спортсменка (к счастью, некомсомолка), студентка и просто красавица», как две капли воды похожая на свою очаровательную мамочку. Катя человек романтичный и вместе с тем очень целеустремленный и практичный. Она мечтает стать секретарем-референтом в какой-нибудь «очень крутой» компании. По ее мнению, для этого нужно выполнить три условия: во-первых, в совершенстве овладеть иностранным языком, во-вторых, освоить «слепой» метод набора текста на клавиатуре компьютера и, в-третьих, выработать в себе черты коммуникабельного и делового человека.

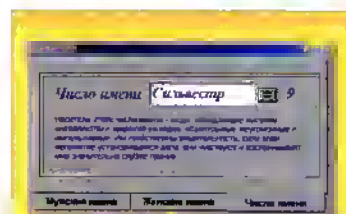
Выполняя первое из них, Катя в прошлом году поступила на романо-германский факультет местного университета и сегодня успешно изучает английский, используя программу **SelfIn** ([icarn.ru/~p.psvaiko/selfin/di\\_prog.htm](http://icarn.ru/~p.psvaiko/selfin/di_prog.htm)). С ее помощью дочь Алексея Петровича хочет научиться быстро и качественно переводить русские тексты на английский язык. Кроме того, Катя обожает английскую поэзию и благодаря **Shakespeare Sonnets 99** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)) охотно читает сонеты Уильяма Шекспира в оригинале, тут же по достоинству оценивая качество их переводов, сделанных С. Я. Маршак и А. М. Финкелем.

С освоением «слепого» десятипальцевого метода набора текстов

на клавиатуре у Кати тоже особых проблем не возникает. Для этого она строго следует методике, предложенной автором программы «Соло на клавиатуре» (*1001div.ru*). Катя твердо верит в то, что, выполнив все 100 существующих здесь упражнений, скорость ее набора возрастет до 10–15 страниц в час. Скушать с этим приложением ей не приходится: каждый новый урок начинается с пары-тройки остроумных анекдотов и нескольких смешных историй.

С третьим условием дела обстоят хуже всего. Во всяком случае так считают все окружающие. Ежедневно и систематически каждый член семейства Процветаевых, включая кота и собаку, подвергается психологическому тестированию. С помощью методики Холланда **Holland** ([www.chat.ru/~q\\_w\\_a\\_y/files/holland.zip](http://www.chat.ru/~q_w_a_y/files/holland.zip)) Катя пытается выявить комфортную сферу деятельности родственников: какая работа им больше всего подходит, а какую следует избрать. С помощью программы **Psytest 2.14** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), включающей два известных теста – MMPI и Люшера, дочь определяет психологическое состояние своих родителей, бабушки и старшего брата. Благодаря утилите **IQ-Test** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), программно реализующей восемь тестов профессора Г. Дж. Айзенка, Катя узнала КИ (коэффициент интеллекта) всех обитателей ее квартиры. Наивысший оказался у... сеттера Ричарда, но за него на вопросы отвечал Ванечка.

Дочь, как и мама, любит рассчитывать свои физические, умственные и эмоциональные биоритмы. Правда, для этого она использует программу **Bioritm for Windows 98(95)** ([www.iaduk.net/freepage/serg/page/Serg](http://www.iaduk.net/freepage/serg/page/Serg)). Особенно впечатляет Катю цветовая индикация приближающихся критических (!) дней. Алексею Петровичу кажется, что его современная умная дочь ино-



Недавно с помощью программы igName 2.0 Катенька все узнала об имени популярного киноартиста

гда бывает слегка суеверной. Иначе он не может объяснить ее увлечения утилитой **igName 3.0.0.0** ([www.homepage techno.ru/zakanck/](http://www.homepage techno.ru/zakanck/)), позволяющей, по словам Кати, другому взглянуть на имена родных и знакомых. Благодаря этой программе она, например, может истолковать значение и смысл 990 имен! А недавно в новой версии данного приложения Катя обнаружила функцию для вычисления эмоционального воздействия любого слова, например клички, названия фирмы и т. д., на дальнейшую судьбу объекта, чем насмешила даже младшего брата.

Летом Катенька любит ходить в туристические походы, выполняя в них роль шеф-повара. С помощью программы **Ration Calculator 1.1** ([www1-connect.ru/~pev/](http://www1-connect.ru/~pev/)) она научилась быстро и качественно составлять рацион питания, подсчитывать его калорийность, соотношение белков/жиров/углеводов и оценивать эти значения применительно к любым видам туризма и категориям сложности маршрута.

Ну вот и все! Наконец-то мы познакомились со всеми членами этого уважаемого семейства. «Подумаешь, семья как семья, – скажет скептически настроенный читатель, – таких в нашем городе знаете сколько?!». Так-то оно так, да только не совсем... Обратите внимание, что с появлением персонального компьютера в доме Процветаевых многие проблемы у них стали решаться быстрее и проще. В качестве примера приведу вам совершенно «свежий» случай, который произошел не далек, чем вчера вечером.

Алексей Петрович пришел с работы очень усталый и чем-то не на шутку расстроженный.

– Представляешь, – пожаловался он жене, – мне завтра надо ехать в командировку в Москву. За три дня я должен посетить более десяти организаций, а я этот город практически не знаю. Как же мне везде успеть? Да еще и к родственникам зайти не мешало бы...

В последнее время Катя привлекла ежедневно исполнять «Соло на клавиатуре»



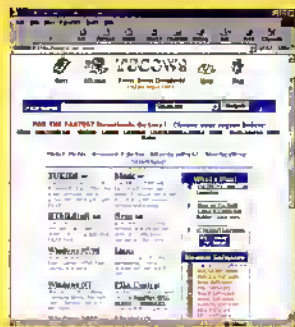


## О чем необходимо помнить

Ни для кого не секрет, что Internet является одним из основных источников заражения компьютерными вирусами. Таким образом, прежде чем активно использовать ПО, публикуемое в Сети, позаботьтесь о надежной антивирусной защите вашего компьютера. Загрузив файлы приложения в запакованном или любом другом виде, проверьте их на вирусы до запуска или копирования в другие директории.

Помимо вирусов, сама программа, загруженная из Internet, представляет потенциальную опасность для устойчивой работы вашего компьютера и сохранности данных на его диске. При чтении текста лицензии или описания обратите внимание на то, что в большинстве случаев автор снимает с себя ответственность за возможный вред, который может причинить его творение вашим данным. Поэтому, устанавливая новую программу, обеспечьте сохранение системных файлов и другой важной для системы и вас информации.

И все же сделанные выше замечания не могут служить основанием для отказа от того огромного богатства, которое несет Internet благодаря свободно распространяемым в ней программам. В народе говорят: «Волков бояться — в лес не ходить!». Итак, в заключение мы приводим список наиболее популярных узлов, распространяющих в



Сети программное обеспечение: **Tucows** ([www.tucows.com](http://www.tucows.com)), **SlaughterHouse** ([www.slaughterhouse.com](http://www.slaughterhouse.com)), **Softseek** ([www.softseek.com](http://www.softseek.com)), **WinFiles.com** ([www.windows95.com](http://www.windows95.com)), **Freeware.ru** ([www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)), «**Каталог лучшего софта**» ([search.centre.ru/soft/](http://search.centre.ru/soft/)).

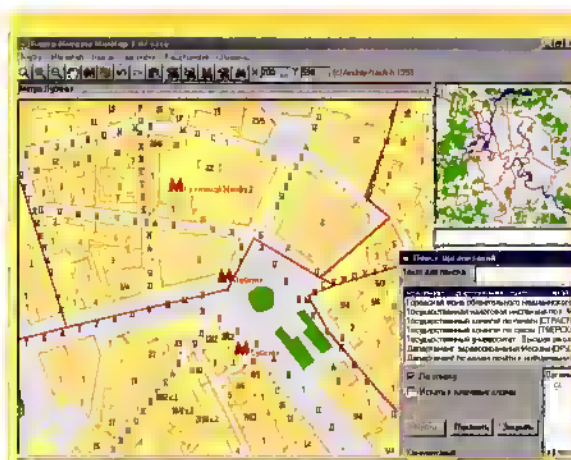
Надежных вам соединений и полезных находок! Кстати, подобными программами уже давно и довольно успешно пользуются в семействе Процветаевых, рассказ о котором читайте на этих страницах.

— Я не вижу здесь вопросов: возьми карту Москвы и составь оптимальный маршрут своих передвижений, — резонно посоветовала Татьяна Сергеевна своему мужу, тщательно вымешивая тесто для пирога с яблоками.

Однако туристические схемы, которые нашлись в семейных архивах от прошлых экскурсий по Москве, безнадежно устарели, ведь за последние годы в столице России появились новые проспекты, улицы, кварталы, станции метрополитена, а у многих существующих изменились названия. Тогда Алексей Петрович уже в который раз решил прибегнуть к помощи Internet. И вскоре его поиски увенчались успехом: по адресу [members.tripod.com/mosmap](http://members.tripod.com/mosmap) он загрузил архив электронной карты Москвы с детализацией до отдельного дома — **Mosmap 1.07 Lite**. Программа снабжена удобной системой поиска, позволяющей практически мгновенно найти необходимую улицу, организацию, станцию метро и т. п. Процветаев-старшему очень понравилось то, что сама карта имеет, так сказать, послойное строение. С помощью соответствующих настроек можно отображать на ней в любых комбинациях, например, только названия улиц, или дома и кварталы, или водные объекты и схему метрополитена, или районы, округа, платформы и железные дороги.

В общем, в считанные минуты с помощью этого приложения Алексей Петрович наметил маршруты своих будущих поездок, окончательно успокоился и, удобно расположившись в кресле, стал знакомиться с содержанием вечерних газет, терпеливо ожидая «закопного» ужина.

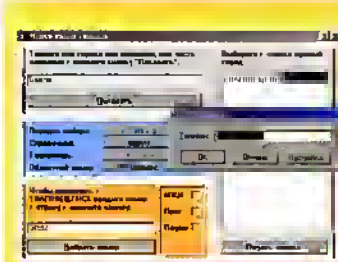
А вот еще пример. Не секрет, что практически в любой семье бывают случаи, когда газета с программой телепередач на неделю куда-то неожиданно исчезает и самые тщательные поиски с привлечением всех родственников и «крепких выражений» не приносят желаемого результата. Не является исключением из этого правила и семейство Процветаевых. Одно время «программка» и у них вечно куда-то девалась: то ее случайно использовала мама при разделке селедки, то бабушка Ира, в воскресенье вечером отметив красным маркером передачи, которые она хотела посмотреть на следующей неделе, прятала ее себе под подушку и совершенно забывала об этом и т. д. и т. п. Так было до тех пор, пока большинство чле-



Электронная карта Москвы, освободившая Процветаева от лишних передвижений по городу

нов семейства не научились пользоваться утилитой «**TV-agent**» ([koronator.com.ua/tv\\_agent.html](http://koronator.com.ua/tv_agent.html)). С ее помощью можно получать из Сети программы большинства основных телеканалов России и Украины и просматривать их в «читабельном» виде. А недавно бабушка Ира даже научилась отбирать в «TV-agent» названия интересующих ее передач и фильмов и помещать их в отдельный список, доступ к которому осуществляется с помощью одного-единственного щелчка мышью. Вадечка, правда, рекомендует бабушке освоить для этих целей новую утилиту **ListTV** ([www.citycat.ru/tv/ListTV](http://www.citycat.ru/tv/ListTV)) с более удобным интерфейсом, однако Ирина Владимировна сетует, что ListTV не поддерживает украинских каналов, и не следует советам внука.

А неделей раньше даже такой случай был: Алексей Петрович договорился со своим старым приятелем, плотником по профессии, чтобы тот соорудил у них в коридоре встроенный шкаф-купе. Стараясь сэкономить материалы, а значит, и деньги Процветаевых, долго бы еще, наверное, мастер, вооружившись карандашом и линейкой, чертил и стирал линии распи-



Для работы программы «Справочник: телефонные коды городов» Алексею Петровичу понадобился Microsoft Access 97

ла на огромном листе ДСП, если бы старший сын Андрей не предложил ему воспользоваться программой **Cutting** ([www.geocities.com/Broadway/Wing/4775](http://www.geocities.com/Broadway/Wing/4775)), предназначенной для оптимального раскроя прямоугольных листов на детали различной прямоугольной формы. Кстати, как утверждает Андрей, ее могут взять на вооружение не только плотники при производстве мебели, но и портные при составлении выкроек.

Таким образом, Процветаевы сегодня живут, процветая, и во многом очень надеются на своего нового электронного «родственника». Нужно им позвонить по «междугородке» — пожалуйста, к их услугам «**Справочник: телефонные коды городов**» ([ftp.valley.ru/personal/r/red/pub/telcode97-free.exe](http://ftp.valley.ru/personal/r/red/pub/telcode97-free.exe)), который содержит около полутысячи кодов городов и поселков стран СНГ, или утилита «**Международные коды**» ([home.mega.ru/~prus/spack.exe](http://home.mega.ru/~prus/spack.exe)), вдобавок включающая карты метро Москвы, Санкт-Петербурга, Киева и «телефонный компас» для Москвы (определение нахождения абонента по первым трем цифрам телефонного номера). Хотя Процветаевы составили астрологический прогноз на неделю каждому члену семьи — прибегают к помощи «астропроцессора» **ZET 5.08** ([www.astrologer.ru](http://www.astrologer.ru)). А пожелают узнать они ближайшую знаменательную дату — тут же загружают программу **Dates PLUS** ([datesgp.ru/downloads.html](http://datesgp.ru/downloads.html)), где собраны более 14000 дней рождений знаменитостей, а также годовщины интересных и важных событий.

Счастливы Процветаевы, чего и вам желают, а потому и разрешили описать несколько дней из их жизни, дабы почтенные читатели «Домашнего ПК» брали с них пример.



# «Бесплатный сыр» — не только в мышеловках

Скажите откровенно, дорогой читатель, что превращает ваш домашний компьютер — эту «немую» грудку из пластика, кремния и железа — в верного электронного друга, советчика и помощника? Многие ответят, не задумываясь: конечно же программы. Но серьезные приложения порой стоят очень дорого, и цены на них иногда превосходят стоимость самого ПК. А всегда ли для решения повседневных задач нам нужно тратить на сложное многофункциональное приложение? Естественно, нет! Ведь в Internet легко найти множество утилит, позволяющих справиться с той или иной проблемой намного быстрее и, что самое главное, за гораздо меньшие деньги.

В целом, все сайты в Сети с распространяемым программным обеспечением можно разделить на две большие категории: страницы разработчиков и специализированные серверы с подборками популярных программ. На первых авторы «выкладывают» свежие версии своих продуктов с исправленными ошибками и дополнительными возможностями, а также публикуют ответы на наиболее часто задаваемые вопросы (так называемые FAQ — Frequency Asked Questions), касающиеся отдельных особенностей их творений.

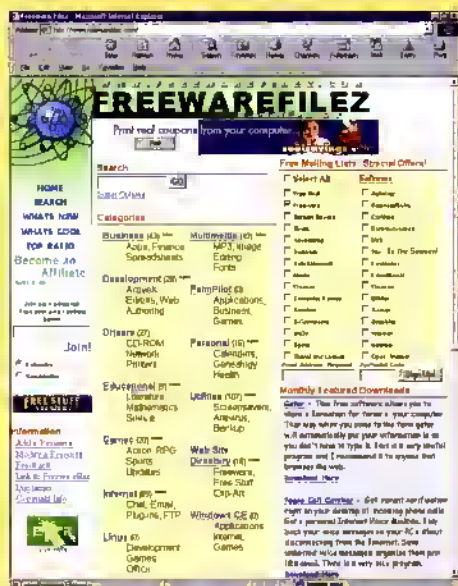
На вторых вы найдете целые подборки ПО от различных разработчиков. На таких узлах программы систематизированы по своему назначению и (или) операционным системам, в которых они работают. Часто подобные Web-серверы включают удобные механизмы поиска нужного приложения, а ссылки для загрузки соответствующих файлов сопровождаются кратким описанием программы с указанием версии, даты ее выхода и сведениями об авторе с адресом его «домашней» страницы. Могут быть также приведены размер файла и ориентировочное время его загрузки с узла. Вероятность получить вместе с искомой программой компьютерный вирус сводится к минимуму, так как контроль за антивирусной безопасностью на крупных узлах значительно выше, чем могут обеспечить авторы отдельных страниц.

Кроме того, немаловажным преимуществом специализируемых серверов, распространяющих в Сети ПО, является наличие системы рейтинга. Администраторы многих таких узлов в обязательном порядке тестируют ото-

бранные программы и помечают их специальными отличительными знаками или конкретно советуют посетителям выбрать то или иное приложение настоящим «Try It!» («Попробуй это!») или навязчивым «Get It!» («Возьми это!»).

Программы на подобных узлах могут относиться к категориям freeware, feedback-ware, postcard-ware, donation-ware, shareware и trial-ware. Информация об этом, как правило, содержится в файлах с именами Readme, About и т. п. или в справочных данных в самом приложении.

ПО с пометкой «freeware» свободно распространяются в Сети, и вы можете использовать его сколько угодно долго, неоднократно копируя и переустанавливая. Такое ПО (целиком или его отдельные части и модули) в большинст-



ве случаев запрещено применять в коммерческих целях без уплаты вознаграждения автору и продавать в составе других продуктов. Как бесплатные программы freeware чаще всего распространяются только для домашнего использования и целей образования, но в любом другом случае подлежат обязательной оплате. Все условия оговариваются автором в ходе установки программы (например, в тот момент, когда вам предлагается прочитать лицензию) или в вышеперечисленных текстовых файлах.

Приложения feedback-ware также распространяются свободно, но от вас автор потребует прислать ему комментарии по поводу полученного вами творения. Бесплатно выслать продукт postcard-ware, разработчик, полагаясь

только на сознательность респондента, попросит сообщить ему о том, что вы действительно воспользовались его программой.

Если автор распространяет свое «произведение» как donation-ware, это значит, что он нуждается в денежной поддержке, предоставляя право свободно пользоваться своей программой. Ее применение будет законным на тех же условиях, что и для freeware, а вопрос оплаты труда автора остается на вашей совести.

Одна из наиболее интересных категорий программ — shareware. В русском языке такое ПО принято называть «условно-бесплатным». Главное отличие его от всех предыдущих категорий программ состоит в том, что, бесплатно получив продукт, вы сможете законно работать с ним лишь оговоренное в лицензии время или запустить определенное число раз и т. д. По окончании действия периода бесплатного использования вы обязаны оплатить регистрационный взнос, переведя сумму, указанную в сведениях о регистрации, на счет разработчика. Правда, лицензионные требования об оплате и регистрации ПО не всегда означают, что незарегистрированная программа прекратит работу, просто ее применение становится незаконным.

Многие ведущие разработчики программного обеспечения помещают на своих сайтах пробные версии программ — trial-ware. Особенностью этих продуктов является ограниченный срок их работоспособности, в остальном они близки или идентичны полнофункциональным версиям. Это позволяет оценить возможности программы, проверить ее совместимость с уже имеющимися операционной системой и другими приложениями и четко определить: стоит покупать это ПО или можно без него обойтись.

Особый интерес для опытных пользователей представляют так называемые бета-версии программ. Работая с ними, можно составить представление о готовящемся к выходу продукте, но при этом не стоит забывать о том, что их корректное функционирование редко гарантирует даже сам разработчик.

Следует упомянуть также о коммерческих версиях продуктов — commercial version. Получить их можно, только заплатив в указанном порядке необходимую сумму денег.



Елена Хархалис, Мирослав Хархалис

# Обустройте свой дом, или Виртуальный «полигон» для реального ремонта



Если вы задумали провести в доме ремонт, то зима – лучшее время для подготовки к нему. Вечером, когда на улице мороз и метель, так приятно устроиться в кресле с чашкой кофе и часами листать каталоги мебели, рисуя в воображении сказочный замок, в который должна превратиться квартира. А программа для моделирования интерьеров на вашем домашнем ПК позволит провести своеобразную «репетицию» ремонта.

**Р**емонт-экспромт, выполненный наобум, грозит обернуться настоящим стихийным бедствием, когда в квартире месяцами все вверх тормашками и жизнь хозяев постепенно превращается в эдакое гипсово-красочное «Что, где, когда?»: даже сообразив «что где валяется», никто не возьмется утверждать «когда все это кончится». Но хуже всего, если в итоге вы с ужасом обнаружите, что (упаси Бог) до ремонта все выглядело гораздо лучше.

Неужели наступают такие времена, что даже стенку нельзя будет покрасить без предварительных расчетов на ПК? Не бойтесь, пока нет. Ведь люди научились делать ремонты задолго до изобретения компьютера, и наверняка не утратят эти ценные навыки в ближайшем будущем. Но если вы не профессиональный дизайнер интерьеров (а это, скорее всего, так), то, пользуясь при подготовке к ремонту одним лишь воображением, легко можете ошибиться в пропорциях, цветах, деталях отделки. А прибегнув к помощи своего электронного друга, вы получаете отличную возможность исправить оплошности, которых еще не допустили.

Программы, о которых мы поговорим сегодня, – пакеты для дизайна интерьеров – к сожалению, пока еще редкие гости на дисках домашних компьютеров. Это не удивительно: еще недавно они предназначались исключительно для профессионалов – архитекторов и дизайнеров – и в обращении были не проще, чем пресловутый AutoCAD. Естественно, об их применении любителями не могло быть и речи. Однако сегодня мы имеем дело с новым поколением этих программ. Одно из основных их достоинств –

простота и доступность. Уже первый шаг проект может быть вполне успешным, если вы запастесь терпением.

Как работает пакет для моделирования интерьеров? Сначала вы вводите в программу план вашей комнаты, квартиры или дома. После этого система строит трехмерную модель помещения, которую можно рассматривать с любой точки зрения, и даже «гулять» по ней, как по лабиринтам в какой-нибудь 3D-action.

Дальше начинается самое интересное. В построенной таким образом виртуальной квартире вы начинаете делать самый настоящий «ремонт» – меняете покрытие пола (например, «укладываете» паркет), цвет стен (при желании можно попробовать «оклеить» их обоями) и потолка. После этого подбираете и расставляете мебель. Некоторые программы позволяют также украсить комнаты самыми разнообразными аксессуарами – гобеленами, статуэтками, вазами. Все это вы сможете рассмотреть и оценить сами, а также представить на суд близких.

Но самое главное достоинство программ для дизайна интерьера – простор для экспериментов. Не понравился цвет краски на стенах? Меняем! Не подходит мебельный гарнитур? Пробуем другой. Согласитесь, что таскать виртуальные шкафы намного легче, чем настоящие. Каждый такой каприз в реальной жизни отнял бы немало времени и денег. А здесь перебрать десяток другой вариантов не сложнее, чем перевернуть несколько страниц каталога. Каталога, составленного вами и для вас.

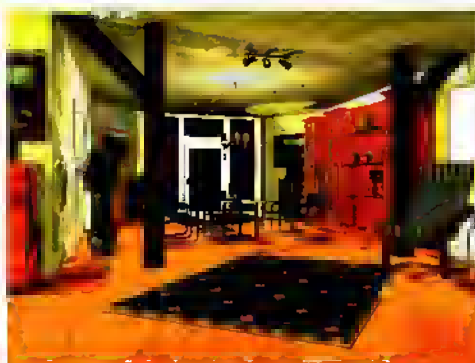
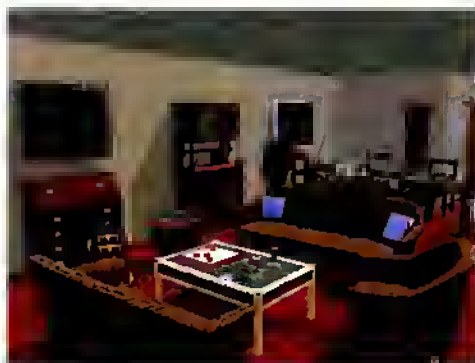
Классика этого жанра – продукты компаний Broderbund (линейка 3D Home Interiors Deluxe,

недавно пополнившаяся версией 2.0) и Autodesk, которая издает разработанный фирмой Planix пакет Home Architect 3D. Но основной темой нашего сегодняшнего разговора будет Complete Interior Designer 3.0 от Data Becker. Возможно, этот продукт не так широко известен у нас, как упомянутые выше. Однако у него есть масса преимуществ, в числе которых простота, сочетающаяся с большими возможностями, и очень привлекательная цена – лицензионная копия этой программы стоит всего \$20.

Еще добавим, что обычно пакеты для моделирования интерьеров дополняются программами архитектурного проектирования. Как минимум, та же команда разработчиков создает отдельный продукт, который может использовать трехмерную модель интерьера в общем проекте дома. Бывает и так, что программа для дизайна помещений является составной частью большого и универсального архитектурного пакета. Это вполне понятно, поскольку на Западе (где и создается большинство таких программ) многие потенциальные пользователи обитают в частных домах. Будем надеяться, что со временем подобное положение дел станет обычным и у нас. А пока займемся обустройством обычной городской квартиры.

## COMPLETE INTERIOR DESIGNER 3.0

Эта программа – один из самых интересных современных пакетов для моделирования интерьеров. Она отлично подходит не только для любителей, но и для тех, кто планирует в будущем заниматься дизайном профессионально, поскольку обладает широкими возможностями

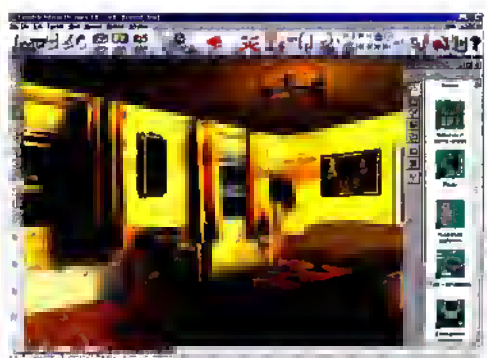




и не слишком сложна в освоении. Правда, Complete Interior Designer 3.0 нельзя назвать элементарно простой — чего стоит одно только количество кнопок и опций на панели инструментов, на изучение которых придется потратить не один час. Но впоследствии вы поймете, что пользовательский интерфейс настолько прост, насколько это возможно для программы такого уровня. Рекомендуем для начала потренироваться на примерах готовых проектов, в большом количестве присутствующих на компакт-диске Complete Interior Designer 3.0, а также обратить внимание на руководство по созданию довольно простого «типового» интерьера, которое мы приводим в этой статье. Постепенно вы сможете выполнять все более сложные работы и перейдете от проектов отдельных комнат и квартир к целым зданиям (да-да, программа позволяет и это!), например, даче или загородному дому.

После непродолжительной «войны» с интерфейсом вам останется только сосредоточиться на собственных эстетических пожеланиях и финансовых возможностях, набраться терпения и спокойно творить. Можно всего лишь опробовать небольшие изменения в отделке комнат или «примерить» мебельный гарнитур и аксессуары. Можно подойти к обустройству своего жилища более смело и вместо ремонта заняться перепланировкой — например, разрушить в виртуальной квартире несколько перегородок, водрузить у входа колонны, переместить двери или пробить дополнительные окна. Правда, лучше сначала убедиться, что замысел поддается реализации с технической стороны, иначе ваш замечательный проект превратится в «прожект».

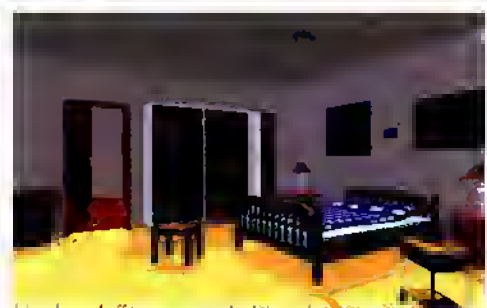
В любом случае не забывайте, что лучшее — враг хорошего. Можно без конца перекрашивать стены и переставлять мебель, так и не получив удовлетворительного результата. Советуем попробовать несколько кардинально отличающих-



ся вариантов, а затем выбрать наиболее подходящий из них. В него вносите изменения меньшего масштаба до тех пор, пока результат окончательно не устроит вас.

Все, что можно поставить в виртуальной квартире, нанести на ее стены или уложить на пол, в Complete Interior Designer 3.0 собрано в каталоги. Таким образом, планирование ремонта с помощью компьютера — занятие не такое уж непривычное. Здесь вы, как и в реальной жизни, имеете дело с каталогами покрытий для пола, красок для стен, обоев, мебели, аксессуаров. Правда, в программе таких каталогов всего три. Они содержат, соответственно, различные объекты, текстуры и материалы. В первом из них собраны как предметы внутренней обстановки — более 2100 наименований мебели и декора для самых разнообразных помещений, так и элементы внешнего оформления зданий — балконы, оранжереи, теплицы. Программа предлагает пользователям стильную современную и классическую мебель для спален, столовых, кабинетов, кухонную мебель со встроенной бытовой техникой.

В каталоге текстур вы найдете более 1100 вариантов отделки поверхностей. Просматривая этот раздел, мы испытали легкое головокружение от богатства красок, форм и линий, разно-



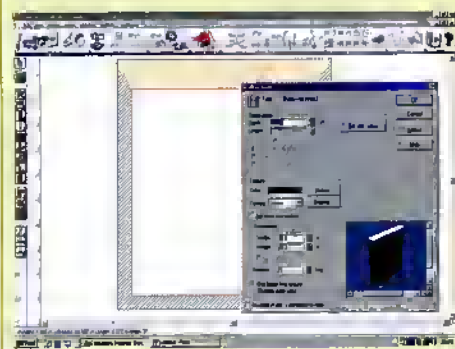
образия узоров керамической плитки, мрамора, гранита, обоев, кафеля, черепицы, рогожи, кожи, металла, дерева, облицовочных материалов, паркета, гипсовых и деревянных поверхностей. Кстати, область применения каждой текстуры ограничена только рамками здравого смысла: в программе вы преспокойно сможете оклеить шкаф обоями, отделать потолок паркетом, а входную дверь — гранитными плитами. Конечно же, в реальной жизни такие варианты совершенно недопустимы, однако возможность нанесения любого рисунка на любой объект поможет необычно и стильно оформить даже самые заурядные вещи.

Если нужной текстуры или цвета в каталоге не окажется, вы можете создать их сами в любом графическом редакторе. Подойдет даже Paint, во

## КУХНЯ МОЕЙ МЕЧТЫ

### 1. Вычерчиваем план помещения.

Для начала лучше всего обойти кухню с рулеткой и измерить все стены и простенки. В Complete Interior Designer переходим в режим плоской проекции и размещаем стены, пользуясь для точности размерной сеткой, предварительно выбрав привычные единицы измерения (например, метры). Если вы проектируете не отдельное помещение, а целую квартиру — не забывайте о различиях в толщине стен.



### 2. Без окон, без дверей, как известно, комнат (и кухонь) не бывает.

Открываем каталог, выбираем окна, подходящие по габаритам (главный параметр), количеству створок, конструкции переплета. Если точно таких, как нужно (или хочется), в библиотеке нет — выберите самый похожий вариант и подкорректируйте его соответствующим образом. То же сделайте и с дверью. На этом этапе можно определить также цвет рам и панелей.



### 3. Покрытие пола. При проведении

ремонта нужно в первую очередь определить, менять ли его, или оставить как есть. Не будем отступать от этой традиции. Для кухни подойдет плитка или линолеум. Переходим в режим аксонометрической проекции (чтобы сразу оценить результат), выбираем подходящую текстуру из каталога, при необходимости меняем цвета или узор. Не забываем заглянуть в каталог материалов, чтобы придать поверхности нужную фактуру.





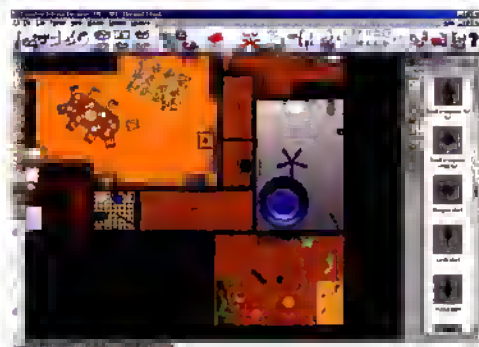
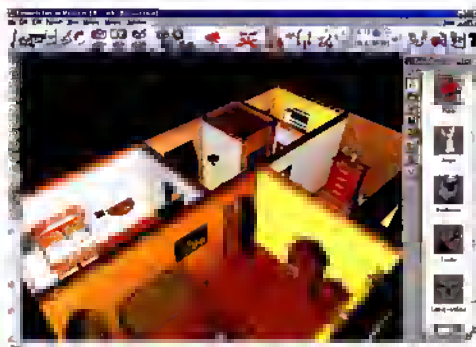
## HOME ARTS 3D INTERIOR DESIGNER

В отличие от Complete Interior Designer 3.0, эта программа рассчитана на более широкий круг «непосвященных» пользователей, поскольку обладает очень простым интерфейсом. Вдобавок она оснащена удобной справочной системой.

К вашим услугам обширная библиотека моделей мебели и различных предметов интерьера, причем некоторые их параметры, например размер мебели, ширину и длину паркетных полосок, легко настроить в соответствии с вашими требованиями. Имеется огромная цветовая палитра, множество видов красок для стен, узоров обоев, паркетов, ковров, линолеумов, плитки. По собственному желанию можно выбрать даже пейзаж за окном комнаты.

3D Interior Designer предлагает своим пользователям «побродить» с помощью клавиатуры или мышки по трехмерной модели комнаты точно так, как в трехмерной игре. Можно осмотреть помещение с любой из шести базовых точек, а также создавать видеозаписи «экскурсий» по своей будущей квартире.

Ну а закончив творить, не забудьте воспользоваться оригинальной функцией для подсчета расходов на ремонт квартиры, чтобы лучше соотнести свои желания с материальными возможностями.



многих случаях лучше всего использовать именно его. Создав узор, сохраните его в формате \*.bmp. Каждому покрытию можно придать отражающие свойства, характерные для определенного материала. В соответствующем каталоге вы найдете множество таких типовых поверхностей – матовых, глянцевых, люминесцентных, металлических, зеркальных и т. д.

Среди разнообразных покрытий, имеющихся в каталогах, особое внимание хотелось бы обратить на паркет. Если в реальной жизни вам не по карману, например, паркет из черного или красного дерева, то здесь вы вполне можете оценить, как бы он смотрелся в вашей квартире. А если спуститься с небес на грешную землю, то подобрать в Complete Interior Designer 3.0 паркет из дуба, бука, клена, вишни или ясеня не составит труда.

В программе имеется также широкий выбор ковровых покрытий. Именно они ассоциируются у нас с роскошью, создают уют и тепло в доме. В каталоге представлены ковры самых разнообразных расцветок и композиционных решений – от классических рисунков до кубизма и даже примитивизма.

Тканевым аксессуарам принадлежит важная роль в создании уюта в квартире. В каталоге Complete Interior Designer 3.0 вы найдете мно-

жество разновидностей штор, ламбрекенов, подушек, скатертей и салфеток, покрывал и накидок. Кстати, если вы решите немного пофантазировать с текстурами и поставить в комнате, например, узорчатый шкаф, то эту идею можно реализовать именно с помощью тканевой обивки. Помните, что тканям в современном интерьере подвластно все, и никаких правил относительно их применения, кроме хорошего вкуса, не существует.

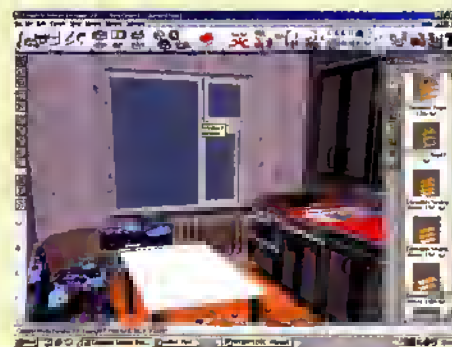
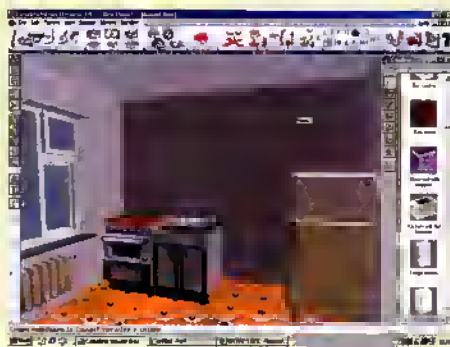
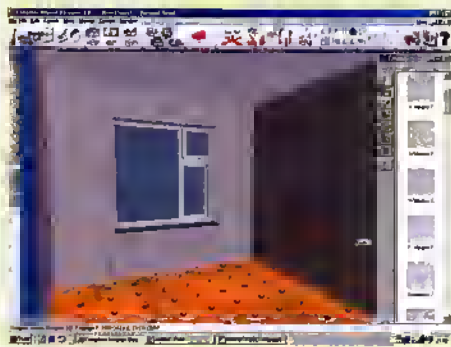
В библиотеках Complete Interior Designer 3.0 присутствуют не только такие «фундаментальные» элементы обстановки, как мебель или бытовая техника, но и зеркала, и источники света – люстры, бра, торшеры, настольные лампы. Кстати, возможности манипуляции с освещением в программе очень широкие. Вы можете рассматривать виртуальную квартиру в светлое или темное время суток, соответственно включая и выключая лампы. Таким образом, нетрудно определить, достаточно ли будет света в комнатах, и при необходимости установить дополнительные источники освещения.

И наконец, программа располагает большим количеством приятных мелочей, придающих интерьеру завершенность. Из бытовой электроники присутствуют телевизор, видеоманито-

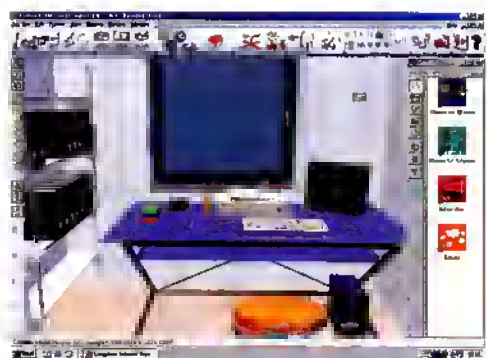
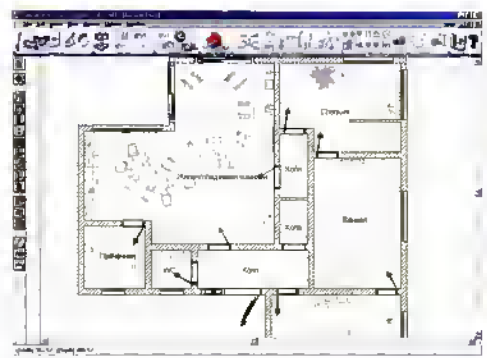
**4. Стены.** Неплохое решение для кухни – водостойкие обои. Опять-таки открываем каталог текстур, выбираем подходящий узор, корректируем его. Затем выделяем поочередно каждую стену кухни и наносим на нее отредактированную текстуру. Подправляем узор и цвета... Наносим... Подправляем... А еще лучше пойти от обратного – подобрать в магазине обои, смоделировать их рисунок и проверить на примере виртуальной кухни. На этом же этапе определяем и цвет потолка.

**5. Сантехническое и газовое оборудование.** Положение мойки и газовой плиты при желании изменить можно, но свободно переставлять их после этого нельзя. Поэтому они послужат нам «опорными точками». Для их установки перейдите в режим проектирования обстановки (в режиме архитектурного проекта мебель и аксессуары отображаются, но двигать их нельзя). Учитывайте также ориентировочные размеры и желаемое расположение предметов мебельного гарнитура.

**6. Мебель.** Выберите из каталога нужные предметы и разместите их (снова в режиме проектирования обстановки). При необходимости измените размеры и цвет мебели. Расставляя предметы лучше в плоской проекции, сначала указывая их место на полу, а потом «приземляя» их, чтобы они не висели в воздухе. Учитывайте особенности реальной жизни – при покупке готовой мебели моделируйте ее в точности, а при изготовлении на заказ – экспериментируйте свободнее.





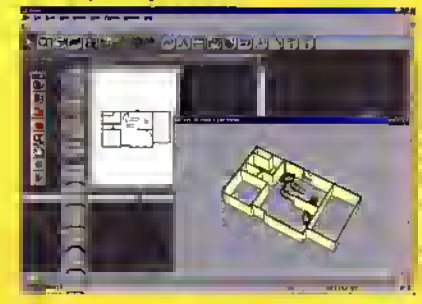


# PLANIX HOME 3D ARCHITECT

Это достаточно серьезная программа для разработки проектов квартир или небольших домов. Здесь нет многих интересных возможностей предыдущих пакетов, например подбора цвета стен или текстур паркета. Нельзя также свободно «бродить» по коридорам и комнатам виртуального дома. Разрешается только любоваться своим творением в одном из трех режимов — вида сверху, аксонометрической проекции из произвольной точки или обзора отдельного фрагмента квартиры (масштаб при этом выбирается автоматически: чем меньше фрагмент, тем больше увеличение). В связи с большей сложностью такая программа достаточно трудна для освоения.

Начиная работу, вам необходимо либо выбрать готовый базовый план квартиры, либо создать его вручную. Далее приступаем к расстановке мебели. Кроме отдельных изделий, имеются специальные комплекты, например гарнитуры для кабинета, спальни или детской комнаты. К сожалению, в программе нельзя менять размеры или пропорции предметов, их можно только перемещать и разворачивать. Затем займемся размещением бытовых приборов, которых достаточно много, — от светильника до ПК.

В программе есть возможность проектирования кабельной системы. Эта функция спасет вас от многих лишних хлопот при прокладке электрических коммуникаций: она позволит правильно расположить кабельные короба и узловые точки сети.



фон, музыкальный центр, телефон, компьютер, принтер (визит, домашний ПК!). По полкам сервантов и «стенок» можно расставить вазы, статуэтки, горшки с цветами. Для тех, кто хочет придать своему кабинету экзотический вид, имеется даже человеческий скелет. Ценители классической музыки смогут водрузить где-нибудь в подходящем месте бюст Бетховена. И это еще далеко не все.

Complete Interior Designer 3.0 позволяет помещать в трехмерную модель комнаты фигуры людей и домашних животных. Они могут быть даже анимированными — люди двигаются, прогуливаются по квартире, а кошки, собаки и птицы умеют бегать, прыгать, летать — кто во что горазд.

Чтобы поместить понравившийся объект из каталога в комнату, достаточно просто перетащить его мышкой. Перед этим каждый предмет можно подробно рассмотреть в окне каталога, при необходимости вращая его, приближая или удаляя. Как мы уже говорили, отделку поверхности каждого элемента обстановки нетрудно изменить, окрасив в подходящий цвет или поменяв текстуру. В самом же интерьере связанные между собой или просто расположенные рядом объекты можно группировать, чтобы легче было их переносить. Например, из компью-

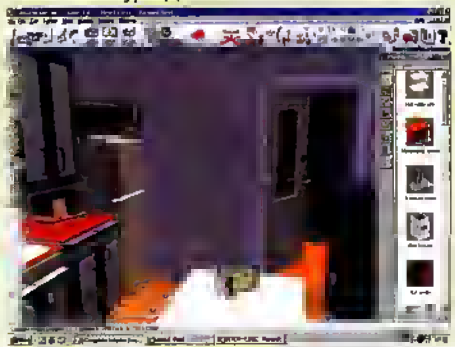
терного стола, вращающегося стула, ПК, принтера и настольной лампы есть смысл создать группу под названием «компьютерный уголок», чтобы синхронно передвигать эти объекты с места на место.

Проект можно рассматривать в двух режимах — в плоской проекции, в которой он напоминает обычный архитектурный чертеж (каковым в сущности и является) со стандартными обозначениями предметов обстановки, и в аксонометрическом представлении. В последнем случае вы попадете внутрь виртуальной квартиры и увидите все вещи такими, какими они будут на самом деле. Здесь вы можете осмотреть созданный интерьер с любой точки зрения, произвольно передвигаясь по помещениям. При желании такую «прогулку» нетрудно записать в виде анимационного ролика, а затем — эффектно продемонстрировать родственникам плоды вашей фантазии.

Мы посоветовали бы воспользоваться Complete Interior Designer 3.0 тем, кто собирается делать ремонт в ближайшем будущем и хотел бы еще раз взвесить все «за» и «против». Ну а всем остальным тоже неплохо бы попробовать в деле эту программу — вдруг абстрактная идея окажется достойной того, чтобы ее реализовали на практике.

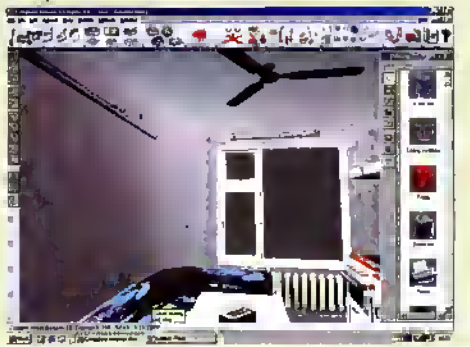
## 7. Бытовая техника.

На кухне без нее не обойтись. Массивные приборы (холодильник, кондиционер) лучше расставлять одновременно с мебелью, постоянно корректируя их размещение относительно друг друга. Все остальное располагаем после того, как большие предметы окажутся на своих местах. Модели всех этих устройств мало отличаются по внешнему виду, так что лучше воспользоваться заготовками из библиотек. Если вы решили купить «цветной» холодильник, позаботьтесь о текстуре для него.



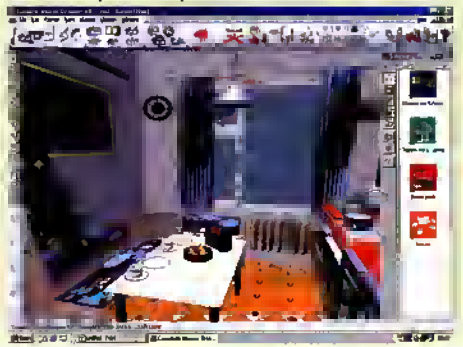
## 8. Лампочки Ильича.

Подберите осветительные приборы. Помните, что кухня — это рабочее место, нуждающееся в достаточном освещении. Оцените вид помещения в ночное время (перейдя в режим обзора «Ночь») и, если нужно, увеличьте количество ламп в люстре или добавьте местные источники света. Неплохая идея — установить бра или лампу дневного света над разделочным столом. Хозяйка наверняка будет благодарна за столь трогательную заботу о своем зрении.



## 9. Последние штрихи.

Осталось расставить шторы, на подоконнике вазоны с растениями, позаботиться о посуде и безделушках, радующих глаз хозяйки. Перейдите в режим обзора помещения и оцените свою работу. При необходимости внесите нужные коррективы. Теперь проект можно представить на суд своих близких. Если хотите — позвольте им свободно побродить по кухне вашей мечты, в противном случае — запишите анимационный ролик и устройте коллективный просмотр.





# Броузер для дома

Несмотря на все достоинства наиболее распространенных сейчас браузеров Netscape Communicator и Microsoft Internet Explorer, не переводятся энтузиасты и умельцы, выпускающие всевозможные адаптированные, специализированные и улучшенные варианты этих программ. Зачастую они обладают множеством дополнительных функций и интересными особенностями, отсутствующими у продуктов Netscape и Microsoft, и, по нашему мнению, больше подходят для домашнего использования. С некоторыми подобными программами мы и познакомим вас в этой статье.

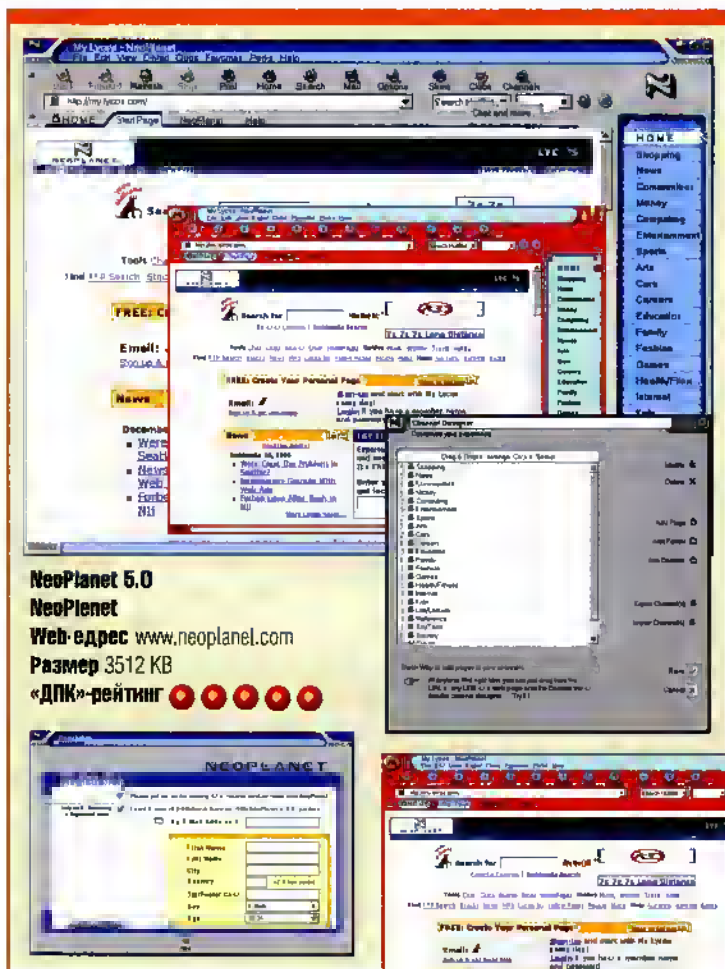
Еще недавно число пользователей Netscape Communicator и Internet Explorer было практически равным. Но наметившийся в последнее время перевес в сторону продукта Microsoft (64% – IE, 36% – NC) становится с каждым днем все явственней, и неудивительно, что большинство адаптированных браузеров работают именно с Internet Explorer. К тому же простота модификации и открытость этой программы просто поражают. По большому счету, каждый желающий может легко создать свой собственный вариант браузера, чем и не преминули воспользоваться множество сторонних компаний, владельцев Web-порталов и провайдеров. Так что в дальнейшем речь у нас пойдет именно о модификациях и дополнениях к Internet Explorer.

## МОДИФИЦИРОВАННЫЕ БРОУЗЕРЫ

К этой категории относятся полнофункциональные браузеры, использующие для отображения страниц ядро Internet Explorer и предоставляющие пользователям некоторые дополнительные возможности.

### NeoPlanet 5.0

Этот браузер (о его предыдущей версии мы рассказывали в «Домашнем ПК», № 2, 1999), созданный владельцами одноименного Internet-портала, кажется нам наиболее интересным из всех существующих адаптаций Internet Explorer. Дотошный читатель, взяв подшивку нашего журнала за прошлый год, может удивиться: «Почему 5.0, ведь предыдущая версия имела номер 2.0?». Все правильно – пятерка в названии указывает на использование программой ядра Internet Explorer 5.0 и к тому же символизирует достаточно серьезные изменения в NeoPlanet.



**NeoPlanet 5.0**  
**NeoPlanet**  
 Web-адрес: [www.neoplanet.com](http://www.neoplanet.com)  
 Размер 3512 KB  
 «ДПК»-рейтинг: ○○○○○

В целом этот браузер рассчитан на эстетов, и при первом знакомстве NeoPlanet поражает своими нетрадиционными изысканными формами и элементами управления. Вы можете выбрать из свыше четырех сотен различных моделей оформления (так называемых *skins*), доступных на Web-узле разработчиков, которые полностью меняют внешний вид программы.

Установив NeoPlanet, вы получите на своем ПК локальный Internet-портал с настраиваемой панелью кана-

ле можно ввести содержательное описание нужного узла, тогда запрос сразу передается RealNames). В самом худшем случае выполняется глобальный поиск по ключевым словам. Во-вторых, у NeoPlanet появилась еще одна интересная функция: с помощью утилиты Modem Speed Booster настраивается взаимодействие модема с ПК в зависимости от загружаемой информации. В-третьих, в новой версии стало возможным обмениваться сообщениями с помощью встроенного Internet-пейджера, общаться с другими пользователями в групповых чат-сессиях, принимать участие в «работе» Web-клубов по интересам, а также легко создавать собственные клубы и рисовать «шктуры» для браузера.

### ThemeSurfer 1.6.0

Основное предназначение этого браузера скрыто в его названии. Различные варианты ThemeSurfer представляют собой действительно тематические локальные порталы. Например, существуют варианты оформления для любителей музыки, людей, увлеченных космическими исследованиями, пылкостью или высокими технологиями. Причем замена темы ведет не только к изменению оформления программы (внешний вид, кнопки, фоновая музыка), но позволяет воспользоваться набором ссылок или специальными поисковыми инструментами именно по интересующей вас тематике. Кроме того, пользователь может настроить тему в достаточно широких пределах – от простой замены фонового рисунка или звуков до загрузки с сайта разработчиков дополнительных наборов ссылок.

В принципе идея, заложенная в этой программе, весьма неплоха, но высокие системные требования ThemeSurfer, а также большой объем инсталляции и самих тем не позволяют рекомендовать его для домашнего использования.

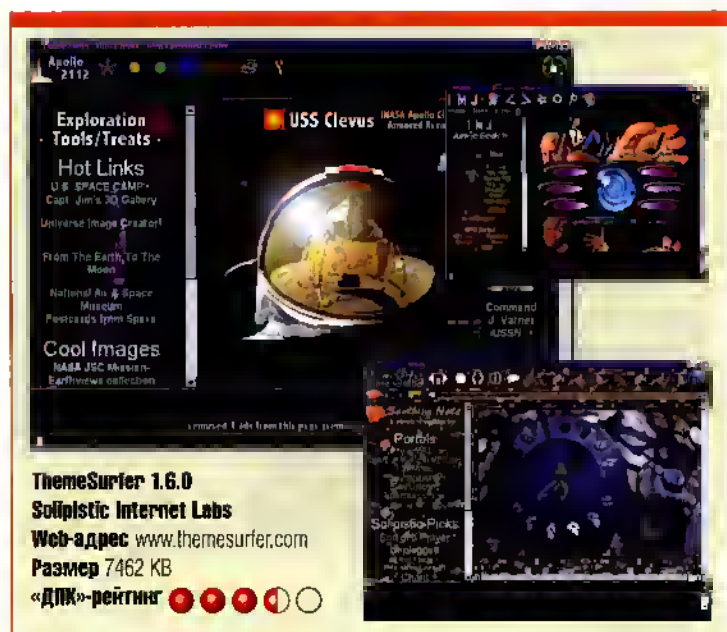
### NetCaptor 5.50 beta 1

NetCaptor – браузер с достаточно традиционным интерфейсом, обеспечивающий, тем не менее, несколько весьма полезных возможностей.

Во-первых, в отличие от Internet Explorer, программа поддерживает многооконный интерфейс. Это означает, что новые окна браузера представляются закладками внутри главного родительского окна, что позволяет разгрузить панель задач

лов, оперативной доставкой новостей и развитым поисковым сервисом. Есть и несколько технических доработок. Так, браузер более интеллектуально обрабатывает введенный URL. Во-первых, он автоматически добавляет префикс [www](http://www) и суффикс [.com](http://.com) к введенным адресам. Если же узел не будет найден, проверяет домен [.net](http://.net), затем обращается к службе RealNames (кстати, в адресной стро-





и легко упорядочить открытые страницы. К тому же, в процессе загрузки нескольких страниц вы можете наглядно увидеть их текущее состояние (загружается, частично загружена, полностью загружена), не переключаясь при этом из активного окна.

Кроме того, программа позволяет создавать так называемые CarptorGroups – группы ссылок, которые будут открываться и обновляться одновременно, т. е., собрав в такую группу свои любимые ресурсы, вы можете одним щелчком начать загрузку всех интересующих вас Web-сайтов.

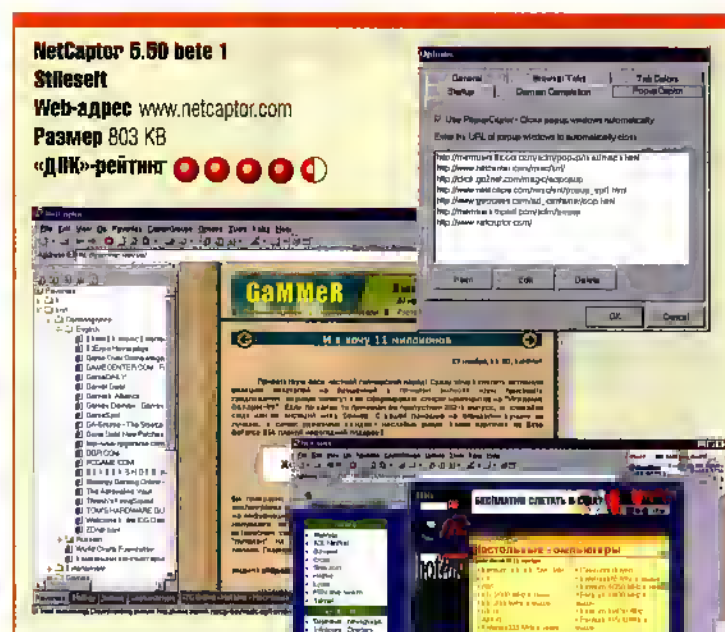
Еще одна интересная функция – встроенная в браузер защита от всплывающих рекламных окон, которые весьма досаждают активным Web-путешественникам. Причем

список узлов, занимающихся подобной деятельностью, можно легко настроить или пополнить.

В дополнение к этим функциям NetCaptor включает и другие полезные «мелочи», такие, как добавление к вводимым адресам стандартных префиксов и доменных имен по нажатию комбинации клавиш, автозаполнение форм, гибкое управление настройками, неплохие поисковые механизмы и т. д.

### Web SurFACE 2.0

В целом этот браузер и внешне, и функционально очень похож на описанный выше NetCaptor (поддержка многооконного интерфейса), однако у него есть несколько особенностей. Например, довольно интересная дополнительная возможность – мастер-режим.



Страница в мастер-режиме как бы «замораживается», и щелчок на любой гиперссылке приводит к открытию новой страницы-закладки. Такой метод очень удобен при работе с поисковыми службами, когда важно не потерять страницу с результатами поиска. Вторая интересная функция – сохранение и загрузка сессий, т. е., интенсивно работая в Internet, вы можете открыть десятки страниц и, сохранив их в виде сессии, в следующий раз одним щелчком загрузить все интересовавшие вас в прошлом Web-ресурсы.

Кроме того, этот браузер позволяет задавать URL-шаблоны для автоматического завершения адреса, автоматически создает индекс посещаемого в данный момент сайта

и поддерживает различные варианты оформления – темы, которых, к сожалению, на текущий момент не так уж и много.

### ДЕТСКИЕ БРОУЗЕРЫ

Эти программы относятся к особой категории продуктов, ориентированной на самых маленьких пользователей Всемирной Сети. Естественно, о каких-то дополнительных возможностях здесь речь не идет, наоборот, функциональность таких программ сокращена до минимума: запрещен доступ к настройкам, ужесточен контроль посещаемых Web-узлов, предельно упрощен интерфейс.







### Surf Monkey

SurfMonkey — один из самых футуристических браузеров, виденных нами. Интерфейс выглядит, как кабина мультипликационного космического корабля с яркими крупными кнопками и анимированными элементами. В принципе, браузер представляет собой полноценный Internet-портал с доступом к полезным и, главное, тщательно отобранными ссылкам, поисковой службе, чату и HTML-почте.

В серфинге по Internet детям поможет маленькая обзвонка-пилот (можно загрузить с сайта Surf Monkey и других персонажей), которая скачет по всему экрану и даст полезные советы (к сожалению, только на английском языке). Этот браузер очень требователен к системным ресурсам: на компьютере Celeron 300A с 64 MB программа еле шевелится.

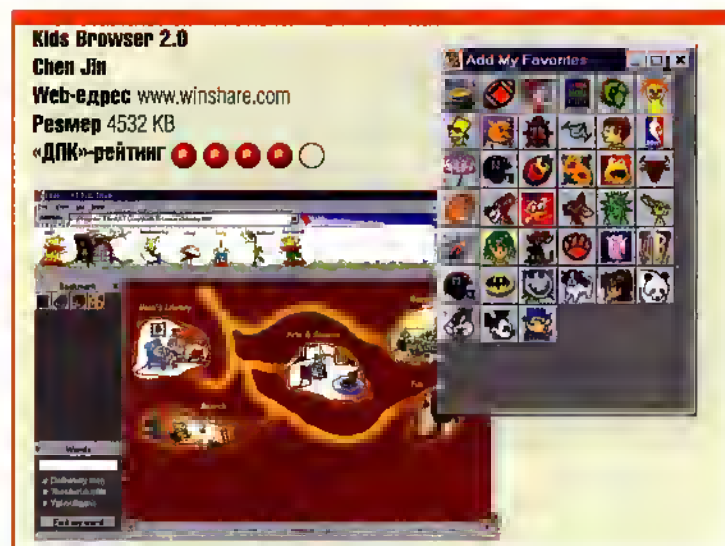
В Surf Monkey родители должны зарегистрироваться в роли супервизора и завести учетные карточки на всех своих чад, что обеспечит наиболее полный сервис, вплоть до индивидуальной настройки браузера (закладки, адресной книги и т. д.). Контроль за содержимым Web-узлов включается автоматически, причем

можно через сайт разработчиков дополнительно блокировать другие сомнительные ресурсы.

### Monja Kids 3.0

Этот предельно простой браузер, не требующий никакой настройки, также предназначен для детей. Как и в других подобных программах, загрузка Web-страницы и некоторые процессы сопровождаются небольшими мультипликационными заставками. Браузер представляет собой мини-портал с быстрым доступом к узлу разработчиков и интересным детским ссылкам. Из всего стандартного интерфейса Internet Explorer здесь сохранены только кнопки управления браузером да кнопка вызова почтовой программы. Monja Kids поддерживает различные варианты оформления (темы) и позволяет в достаточных пределах изменять внешний вид программы.

Главный недостаток этого браузера в том, что для осуществления контроля за содержимым Web-узлов эту опцию нужно вручную включить в Internet Explorer. Кроме того, работа с закладками меню «Избранное» происходит здесь так же, как в программе Microsoft, что может вызвать не-



которые затруднения у начинающих Web-серферов.

### Kids Browser 2.0

Еще один детский браузер. Здесь главное внимание уделено тому, чтобы дети не проводили слишком много времени в «скачиваниях» по Всемирной Паутине. Вы можете установить временной интервал, по истечении которого строгий робот Netcor автоматически закроет программу. Причем повторная загрузка будет возможна только через заданное вами время.

Интересной особенностью Kids Browser нам также кажется возможность поиска слов в известных on-line словарях Dictionary.com, Thesaurus.com и Yahoo!igans (только на английском). Следует обратить внимание на представление закладок в виде забавных пиктограмм, что очень удобно для детей, еще не умеющих читать.

Как и в предыдущей программе, контроль за содержимым Web-узлов придется включить вручную в Internet Explorer.

### ДОПОЛНЕНИЯ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПАНЕЛИ

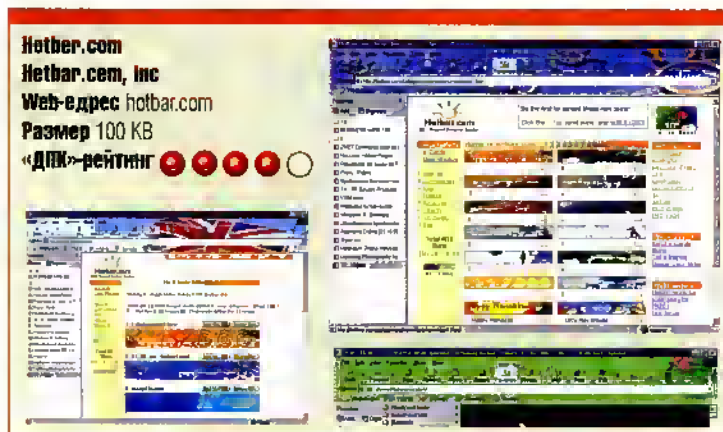
Более простой способ адаптации браузера под собственные нужды

состоит в подключении различных дополнительных модулей и специальных панелей к Internet Explorer. Они позволяют наделять программу некоторыми интересными возможностями, отсутствующими в стандартном браузере.

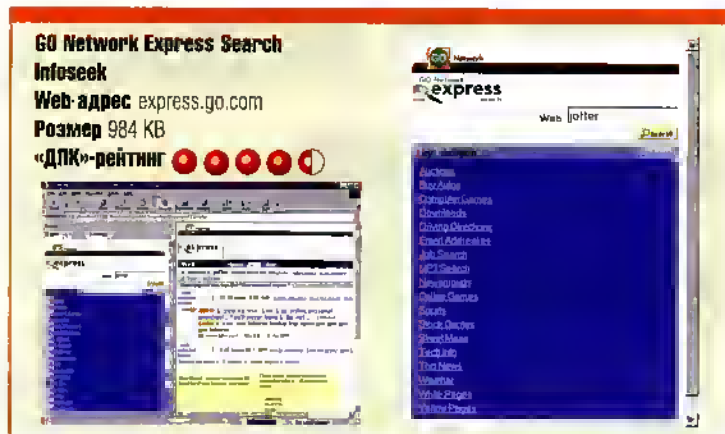
### Hotbar.com

Это крохотное приложение интегрируется в ваш браузер и представляет собой персональную динамическую панель, содержащую огромный список ссылок (аналог каналов) на различные тематические ресурсы: поисковые машины, Internet-порталы, игровые и финансовые сайты, спортивные и развлекательные серверы и т. д. и т. п. Информация в этом своеобразном сборнике ссылок динамически обновляется и может быть расширена по желанию пользователя.

Кроме того, благодаря Hotbar легко отправить поздравительную открытку, не тратя времени на поиск соответствующего сайта, ознакомиться с последними результатами игр NBA, NHL и NFL, перевести Web-страницу с помощью AltaVista SYSTRAN. Ну и, конечно же, эта программка позволяет ук-







**GO Network Express Search**  
**Infoseek**  
**Web-адрес** [express.go.com](http://express.go.com)  
**Размер** 984 KB  
**«ДПК»-рейтинг** ●●●●●○

расить браузер эффектной «шкурой», которых на момент написания статьи на сайте было более восьми сотен. Причем управление вашей собственной коллекцией «шкур» выполняется прямо из окна браузера на сайте [botbar.com](http://botbar.com).

#### Alexa 4.19

Эта достаточно известная панель предоставляет пользователю интересную и полезную информацию о посещаемом в данный момент узле, такую, как рейтинг Web-сайта (можно даже проголосовать за любимый сервер), обзоры данного ресурса, скоростные характеристики узла и величину трафика, коэффициент обновления информации, количество страниц и ссылок, ссылки на схожие по тематике сайты и т. д.

Alexa позволяет оперативно загружать финансовые новости о компаниях-держателях узла, а также даст в ваше распоряжение быстрый доступ к поисковым механизмам, on-line-словарям и энциклопедиям (поиск слова).

При всех своих достоинствах Alexa не лишена и недостатков, основной из которых – повышение трафика, ведь при переходе к новому Web-узлу программа каждый раз загружает информацию о нем с сервера разработчиков.

#### AV Tracker

AV Tracker – панель, разработанная держателями одной из лучших поисковых машин, а в последнее время и великолепного Internet-портала – AltaVista. Предназначена она в первую очередь для создания своеобразного мини-портала (фильма «Большой AltaVista») у вас на ПК.

На панели AV Tracker отображаются свежие новости, биржевая и спортивная информация, данные с метасерверов и другая информация. К тому же при установке этого дополнения в Internet Explorer интегрируются некоторые поисковые механизмы AltaVista, а также средства быстрого доступа к on-line-переводчику AV Translate. Еще одна задача программы – облегчить настройку микропортала AltaVista, многие разделы которого легко «подогнать» под свой вкус.

#### GO Network Express Search

Данная программа, разработанная специалистами популярного поискового сервера Infoseek, представляет собой не что иное, как встраиваемый в браузер метанеисковый механизм. Заменяя стандартные средства поиска Internet Explorer, программа позволяет создавать сложные запросы к выбранным серверам и при этом выполнять поиск в за-



**AV Tracker**  
**AltoVista**  
**Web-адрес** [www.jotter.com](http://www.jotter.com)  
**Размер** 119 KB  
**«ДПК»-рейтинг** ●●●●●○



**Toolbar Wallpaper**  
**Microsoft**  
**Web-адрес** [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)  
**Размер** 174 KB  
**«ДПК»-рейтинг** ●●●●●○

данных категориях (Downloads, MP3, погода, новости и т. д.). По сути, это своеобразная локальная мини-копия поисковой машины Infoseek.

Дополнительная полезная функция программы – автоматическое обновление.

#### New York Times on the Web Explorer Bar

Панель разработана для Web-сайта одной из самых популярных газет мира – New York Times. Естественно, что основное ее предназначение – упростить доступ к информационным ресурсам этого издания, размещенным в Internet.

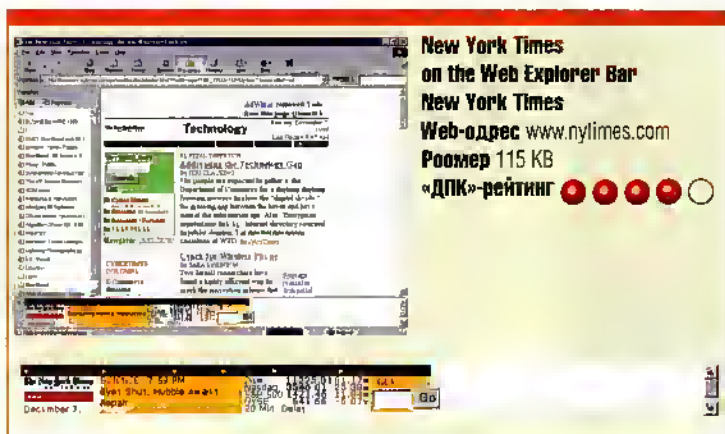
Действительно, панель позволяет быстро обращаться к интересующим вас разделам Web-узла газеты, просматривать и запрашивать биржевую информацию, а также самые свежие новости.

#### Toolbar Wallpaper

Это дополнение к Internet Explorer распространяет сама Microsoft. Как понятно из названия Toolbar Wallpaper позволяет «натягивать» на панель Проводника «обои». Причем не только входящие в сам пакет, но и любые растровые картинки. Если вы хотите слегка изменить внешний вид вашего браузера – вот решение. Единственный недостаток этой программки – при

смене «шкуры» вам предложат перезагрузить Internet Explorer.

Естественно, этими программами не ограничивается все многообразие модификаторов стандартного Internet Explorer. В онлайн-библиотеках бесплатного и условно-бесплатного программного обеспечения (например, [www.zdnet.com/swlib/internet/web\\_browsers.html](http://www.zdnet.com/swlib/internet/web_browsers.html), [www.darecentral.com/browsers.html](http://www.darecentral.com/browsers.html) или [www.wtfnfiles.com/apps/95/browsers.html](http://www.wtfnfiles.com/apps/95/browsers.html)) хранятся сотни подобных приложений. Мы думаем, что каждый желающий сможет придать своему браузеру именно те функциональные возможности или внешний вид, которые сам захочет. Это ли не альтернатива?



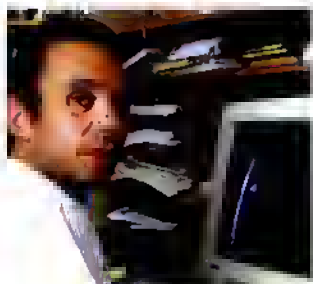
**New York Times on the Web Explorer Bar**  
**New York Times**  
**Web-адрес** [www.nytimes.com](http://www.nytimes.com)  
**Размер** 115 KB  
**«ДПК»-рейтинг** ●●●●●○

#### Вниманию участников суперакции «2000 минут Internet Бесплатно!»

Вручение сертификатов состоится 28 февраля.  
 Место и время будут объявлены в еженедельнике «Компьютерное Обозрение» от 9 февраля.

Телефоны для справок:  
**WNet:** 235-9214, 235-9246  
**«Домашний ПК»:** 245-7124

Андрей Зубинский



# Компьютерные игры, или Девальвация гуманизма

«Уверен, что Пушкин не согласился бы жить в этом мерзком районе».

— Пушкин не согласился бы жить... в этом году!

С. Довлатов. Записные книжки

Прежде чем сосредоточить внимание читателя на вещах, можно сказать, не заслуживающих внимания вообще, автор спешит (нан бы извиняясь) восстановить историческое окружение, способствовавшее самому появлению этих вещей. Возможно, обусловленная случайным совпадением или прихотью ученого мужа древности леремена года с тремя нулями в цифре, громно именуемая неясным словом «Миллениум», не способствует невеселой нашей беседе — но что поделаешь...

Условно названный столетием временной пласт, один из самых постыдных в истории человечества, уходит в прошлое. Две мировые войны, две бессмысленные атомные бомбардировки, два сверхпозора сверхдержав — безумные и бесполезные войны с народами на чужой территории, два пирана, в сравнении с которыми Калигула кажется просто расщепившимся первокласской, кровавые расцветы и закаты новых братоубийственных религий — фашизма и коммунизма, пировые победы идей расового превосходства, овеществившиеся толпами концлагерей, трансформация здорового капитализма в корпоративный тоталитаризм и, наконец, имеющее непосредственное отношение к предмету нашего обсуждения превращение культуры в массовую культуру, иначе говоря — в товар. Вот тот, если можно сказать, холст, на который автор неумелой рукой попытается нанести мазки робкой мысли.

## ПИРАМИДА (КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ — ДЛЯ КОГО?)

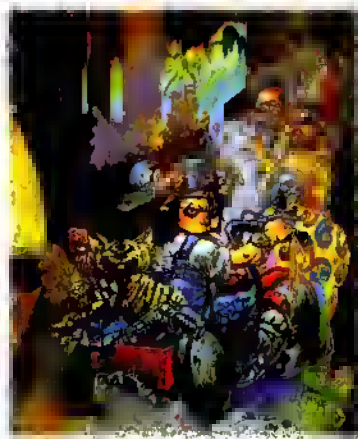
Пирамидальная структура общества, совершенно не зависящая от столь тщательно изучаемых еще недавно «общественно-политических формаций», была известна во все времена. Верхушка пирамиды — тонкосенная прослойка, сходящаяся в острове на нет, — «над-элита» сверхсостоявшихся индивидуумов. Более многочисленная категория просто состоявшихся людей — различные «элиты», в той или иной мере играющие мало заметные, но ключевые роли в развитии общества (мало заметные потому, что заметность — исключительная и исторически предопределенная привилегия «над-элиты»); техническая (самая важная в техногенном мире), медицинская, высококвалифицированная рабочая и пр. Остатки пирамиды — самая многочисленная, объединяющая несостоявшихся.

Внимательный читатель уже должен был заметить, что для критерия, рассекающего остро отточенным ножом Пирамиду на слон, автором придумано более чем странное название. Состоятельность здесь не подразумевает финансовый синоним, наоборот, — он (синоним) является неизбежным ее (состоятельности) следствием. Определить состоятельность проще всего способом «от обратного» — несостоявшаяся часть Пирамиды совершенно добровольно довольствуется своим, точно определенным в части состояния, но абсолютно ошибочным в субъекте этого состояния, статусом: «... нечего терять, кроме своих цепей». Субъекты этого состояния никакого отношения к «рабочему классу» не имеют — как раз квалифицированному (состоявшемуся) рабочему-профессионалу есть, что терять, хотя бы профессионализм и место работы. Упомянутые в определении классика «цепи» — не подуманное

понятие, и к нему мы впоследствии еще вернемся: все то, что именуются гуманизмом, тонким волоском (с изрядной долей проницательности называемым «цепями») удерживает относительно благополучное равновесие Пирамиды.

Вот теперь пришла пора перейти к предмету нашего обсуждения. Компьютерные игры, как элемент массовой культуры, являются товаром, имеющим четко определенную целевую аудиторию (проще говоря — покупателей, на которых товар ориентирован). Условная, но вечно существующая Пирамида заранее ее предопределяет. Синтетические развлечения совершенно не нужны «над-элите» по причине доступности развлечений реальных, не имеющих аналогов или убого реализованных в «виртуальном» воплощении, — зачем, спрашивается, зарабатывать туннельный синдром за эмулятором Porsche, когда можно просто выгнать новенькую Carrera из гаража. «Элиты» также не представляют собой оптимальной целевой аудитории хотя бы по причине постоянной заботы о поддержании статуса состоятельности (опять же не в финансовом смысле — чтобы быть постоянно состоявшимся, требуется постоянно учиться и работать), да и устойчивое материальное положение этих категорий, гарантируемое их статусом, также позволяет отличить звук хорошо работающего мотора «просто автомобиля» от «CD-качества» дешевой синтетической подделки Porsche. Продолжение мысли очевидно и логично: как и для всех проявлений

...зачем, спрашивается, зарабатывать туннельный синдром за эмулятором Porsche, когда можно просто выгнать новенькую Carrera из гаража...



массовой культуры, основная целевая аудитория компьютерных игр — несостоявшиеся. Примитивный (и полностью оправданный товарным характером игр) анализ отношения «сложность/цена продукта» вывод этот полностью подтверждает: товар, ориентированный на более массовый рынок должен быть дешевле менее серийного товара эквивалентной сложности. В случае с компьютерными играми это правило даже перевыполняется. Так, «хорошая» 3D-«бродилка/стрелялка» — программа несомненно более сложная, чем, например, Visio (для тех, кто не знает, это замечательный редактор диаграмм, схем и вообще чуть ли не всего). При этом Visio стоит около \$650, а цены на самые «убойные» игры никогда не поднимаются выше неизвестно кем установленной планки в \$100 (отношение цен составляет, как очевидно, более шести)... Если же в качестве субъектов сравнения использовать игры и программы более четкой «слоевой» (в Пирамиде) направленности, ориентированные на «элитную» категорию («над-элита», вероятнее всего, вообще старается держаться подальше от компьютеров) — CAD/CAE, EDA, системы проектирования программ, пакеты финансового анализа, то упомянутое отношение цен при сравнимой сложности товаров (программ) будет уже составлять десятки и сотни...



## «БЛАЖЕННЫ НИЩЕ ДУХОМ...»

«Но что до безобразия пропорций, то человек зависит не от них, а чаще от пропорций безобразья».

И. Бродский

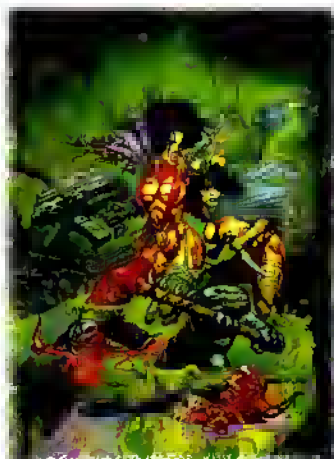
Автор не ставил перед собой цели углубленного анализа несостоявшегося слоя Пирамиды – занятие это сложное и, по большому счету, неблагодарное. В нашем случае важен один очевидный момент – в категорию несостоявшихся, по объективной возрастной причине, входят дети и подростки. Они еще не успели ни состояться, ни наоборот; т. е. выбор своего места в Пирамиде им еще предстоит.

Для нас же главное – не ошибиться в недооценке влияния самой Пирамиды на этот предстоящий процесс определения. Пирамида, в некотором смысле, – не мрачная абстракция, а реальный живой метаболитизм, достаточно точно названный В. Пелевиным в романе «Generation П» оранусом. Метаболизм Пирамиды основан именно на хрупком равновесии пропорций между «толщиной» (или, если хотите, численностью) слоев, а ее абсолютизм вполне допускает существование относительно благополучных территориально определенных человеческих сообществ – за счет других территориальных сообществ, в которых этого благополучия недостает (что также подтверждается «законом сохранения всего»). Все эти тонкости, усложненные отсутствием в поведении Пирамиды какого-либо умысла (или, упаси Бог, определению злого, «монстродального» умысла), не должны заставить нас потерять здравый смысл в наших рассуждениях – Пирамида не предопределяет результата выборов. Скорее, она регулирует статистические показатели этого результата – за счет совершенно безразличных и незаметных ей самой (как безразличны и незаметны человеческому разуму вырабатываемые организмом гормоны) «вещества». «Вещества» эти только на первый взгляд кажутся таинственными – массово-человеческий характер Пирамиды и ее «нематериальность» свидетельствуют в пользу того, что «химической» основой регулирующих Пирамиду «гормонов» является также некоторая, нематериальная массово-человеческая субстанция. Характер, или «состав» этой загадочной субстанции изменялся с развитием человечества – в «темные» времена Пирамида интенсивно выбрасывала в свою «кровеносную систему» разнообразнейшие верования и религии, затем – идеи о расовом (классовом, идеологическом и т. д.) превосходстве и неизбежно сопутствующие им войны. Последний этап «гормональной» эволюции – массовая культура, породил самые эффективные (на сегодняшний день) регуляторы: относительно бескровные, безопасные (в смысле – не представляющие явной угрозы человеку как биологическому виду) и совершенные.

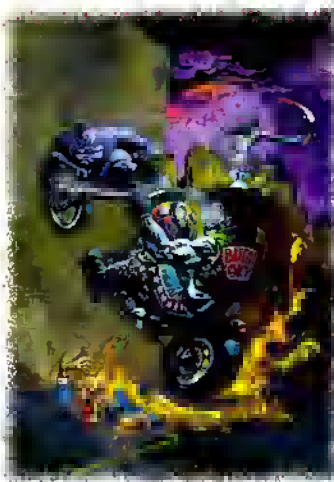
«Химические формулы» регуляторов последней мутации рентгеноструктурного анализа не требуют, а их вариации составлены из элементарных компонентов –  $P$  (насилие или власть как разнообразность насилия),  $M$  (деньги),  $E$  (физиологические удовольствия). Принципиальной новизны в компонентах нет, они присутствовали в организме Пирамиды во все времена, но... Даже в самых «темных» эпохах компоненты  $E$  и  $M$  всегда составляли большую часть «гормонального коктейля» (условно и в соответствии с химической аналогией это можно записать примерно:  $P_{100}M_{100}E_{100}$ ).

Трансформацию привычной формулы первым (на взгляд автора) заметил... Квентин Тарантино, неожиданным для «лечащего врача» кал-

лиграфическим почерком записавший культовым «Криминальным чтением» диагноз:  $P_{100}P_{100}P_{100}M = P, E = P$ . Пояснить? Насилие, трансформирующееся в деньги (или вообще эквивалентное деньгам); насилие, доставляющее физиологическое удовольствие; обыденное насилие; повседневное насилие; насилие как развлечение (далее читатель может продолжить сам)... Также автор оставляет за читателем попытку записи «формул» популярных и в коммерческом смысле успешных игр, концентрируя внимание на чуть ли не самом феноменальном и, без сомнения, заслуживающем пресловутого титула культового явления – играм жанра Action. Собственно говоря, никакого интереса сами «стрелялки» не представляют, в них интересна исключительно динамика развития безотносительности и обыденности насилия. Вспомните, сначала появился чуть ли не невинный Wolfenstein,



**Равновесие не будет нарушено – так было («Мы сами отделим овец от козлиц» – Амен!, «Германия превыше всего» – Heil!, «Будь готов» – Всегда готов!)**



и насилие было в некотором смысле явлением исключительным (хотя бы потому, что найти сегодня настоящего фашиста, да еще в форме – событие достаточно неординарное) по отношению к «очень плохим виртуальным фашистам», «плохости» которых, по крайней мере, подтверждали истории и Юрибергским процессом. Затем, в Doom, контуры объекта обыденного насилия потеряли четкость – «зверушки» и непланетного происхождения «плохи» только потому, что и заставке об этом упомянуто. И наконец, финал Quake. Объекты насилия полностью аморфны – они могут быть кем угодно (это подчеркивают явно антропоморфные фигуры и скрывающиеся лица гермошлемы). Безотносительность насилия достигла пика – здесь уже абсолютно все равно, кого «мочить», почему или зачем «мочить», лишь бы «замочить». Эта потребность «мочить» не оставляет сомнений – реального гуманизма в виртуальной реальности нет ни на грош: по сравнению с ВИРТУАЛЬНЫМ Раскольниковым, пришедшим к ВИРТУАЛЬНОМУ насилию (виртуальны они по причине их «книжной реализации», также заметьте, что в случае с Раскольниковым насилие – это исключительный случай) от вопроса «Тварь ли я дрожащая?», РЕАЛЬНЫЙ «Иванов-Петров-Сидоров» приходит к обыденному виртуальному насилию от ответа «...право имею». Конечно же, «имеет» – и компьютер его, и время его личное, и игру, допустим, он купил лицензионную... Вот только те самые «цепи», кроме которых уже нечего терять, превратились в совсем тоненькую ниточку, способную за просто порваться после Carmageddon («...а эту, беременную, так кайфово по стенке размазал на развороте...»), мультфильмов и боевиков (где высшее проявление гуманизма достигается, когда самый хороший парень «замочит» последнего самого плохого) и пары затяжек «травкой». Тогда в школу берет-ся напши пистолет, и виртуальность становится совсем уже реальной (или наоборот)...

Конечно, такие «овеществления виртуальности» сказываются и на самой Пирамиде. Но «рябь» на стенах воздушного замка – ничто по сравнению с главным: Пирамида будет вечно... Ее «гормональные» воздействия примитивны и доступны; большинство, вместо не гарантирующего успеха трудного пути к состоятельности (автор еще раз подчеркивает – не в финансовом смысле слова) выберет куда более простой, указываемый ее «гормонами» путь. Равновесие не будет нарушено – так было («Мы сами отделим овец от козлиц» – Амен!, «Германия превыше всего» – Heil!, «Будь готов» – Всегда готов!), так есть («А в ресторане...» – Именно так начинается раи..., Quake, Carmageddon, Unreal...) и так будет (???). И только вырвавшиеся из «гормональной зависимости» заслуженно займут заслуженные места в Пирамиде. «Из того, что все конечно, неизбежно следует, что этого всего на всех не хватит» – так сказал один знакомый автора, который недавно БРОСИЛ ИГРАТЬ...

Сергей Светличный

# Проблема 2000: подведение итогов

Конец света, назначенный, как известно, знаменитым конотопским прорицателем безумным арабом Аль-Хазредом на седьмое января, не состоялся.

А. Лазарчук, М. Успенский. Посмотри в глаза чудовищ

Тан уж устроен человек: он постоянно ожидает конца света. Особенной любовью при этом пользуются нуглые двты, например смена тысячелетий. Пришествие второго миллениума сопровождалось твной массовой истерией, что свидетельства о ней достигли даже наших дней: многочисленные свмоубийства, появление огромного количества пророков, свидетелей чего угодно и прочие солутствующие лодобному ожиданию всемирного натаппизма явления оствили след в истории человечества.

Прошло тысячелетие, человечество вроде бы все это время не стояло на месте, однако по мере приближения очередного рубежа эпох все началось сызнова, правда, на качественно другом уровне. Хотя следует признать, что на этот раз обоснования выдвигались более чем реальные. Конечно же, я имею в виду Проблему 2000: выход из строя атомных электростанций, самопроизвольные пуски ракет с ядерным оружием, крушение авиалайнеров и пассажирских поездов, паралич систем обращения денег, от которого недалеко и до краха всей экономики... В общем, если это и не конец света, то во всяком случае нечто очень на него похожее.

Кстати, чтобы потом не возвращаться, поставим точку над «i» в бесконечном споре на тему, когда же собственно начинается новое тысячелетие. Испильное в своей простоте и доходчивости объяснение встретилося мне на просторах Internet: третий ящик водки, говорит его автор, начинается с двадцать первой бутылки, но никак не с двадцатой. Но это так, к слову. Пора возвращаться к теме нашего сегодняшнего разговора.

Рубикон, таким образом, оказался переицен, однако свет в домах как горел, так и продолжает гореть (плановые отключения не в счет), в пла-

чевном состоянии отечественных банков также не удалось обвинить наступление 2000 г., количество упавших самолетов на квадратный километр опять-таки не изменилось... Что же произошло? Да, в общем, ничего особенного. Конечно, определенные сбои в работах компьютеризированных систем имелись, но все они были решены в течение буквально считанных часов и сколько-нибудь серьезного ущерба не нанесли. В очередной раз выяснилось, что мир более устойчив, чем кажется на первый взгляд. Откровенно говоря, подводить окончательные итоги следовало бы где-то весной, а то и летом: тогда, по крайней мере, будет видна полная картина происшедших событий (в частности, сработают «бомбы замедленного действия» в виде неясных ошибок в информационных базах данных). Однако и сейчас, так сказать «по горячим следам», уже можно сделать вполне конкретные выводы.

Итак, по информации ABC News ([www.abcnews.go.com](http://www.abcnews.go.com)), во всем мире на ликвидацию возможных последствий наступления 2000 г. было затрачено более 600 млрд. долл. При этом одни только США благополучно израсходовали около 100 млрд. долл. (для сравнения: на войну во Вьетнаме ушло «всего» 500 млрд. долл.). Отсюда вопрос: на кого при-

ходятся остальные полтриллиона долларов? Учитывая склонности и вкусы программистов, которые, собственно говоря, и являются основной «статьей расхода», можно не без основания полагать, что все выпитое ими за 1999 г. пиво покупалось исключительно на правительственные деньги. Кстати, самой страшной проблемой 2000 в этом свете является, скорее всего, то, что на ее решение в нынешнем году средства выделяться перестанут.

Однако вернемся в США. Американцы, которых хлебом не корми, дай только выкопать под своим домом персональный бункер со всеми удобствами, и тут оказались на высоте. По их мнению, метровый слой земли одинаково хорошо защищает и от радиоактивных осадков, и от неправильного представления даты в компьютерах, так что к концу года средства массовой информации неоднократно сообщали именно о такой подготовке к встрече Нового года жителями США и

Канады. Логичным завершением этой истерии (слава Богу, она все же не приняла массового характера, такие случаи были единичными) стало появившееся на одном из западных саитов — виртуальных магазинов — буквально в час ночи 1 января объявление о продаже электрогенератора, канистры дизтоплива, упаковки туалетной бумаги, большого запаса аккумуляторных батарей и еды или их обмене на новый компьютер или автомобиль. В самом деле, не пропадать же добро, может кому для чего и пригодится.

Игровые автоматы в штате Делавэр (в количестве полутора сотен штук), не справившись с переходом в 2000 г., просто отключились. На следующие же сутки нормальная работа была восстановлена, однако «сведенные» ими деньги так и остались собствен-



Услуги и цены	
Тестирование	
В режиме Dial-Up online на 1 час	1000/0100
Получение информации о состоянии связи с АТС абонента, а также о состоянии телефонной линии и характеристиках линии	1000/0100
Работа в режиме Dial-Up online	
Решение проблем с линией в режиме	1000/0100
Удаленный пакет: 10 часов работы в течение месяца	56 40
каждый следующий час работы	5 70
Удаленный пакет: 60 часов работы в течение месяца	265 70
каждый следующий час работы	1 50
Удаленный пакет: 120 часов работы в течение месяца	376 00
каждый следующий час работы	2 00

встречи 14 января 2000  
вторник, 4 января 1900 года



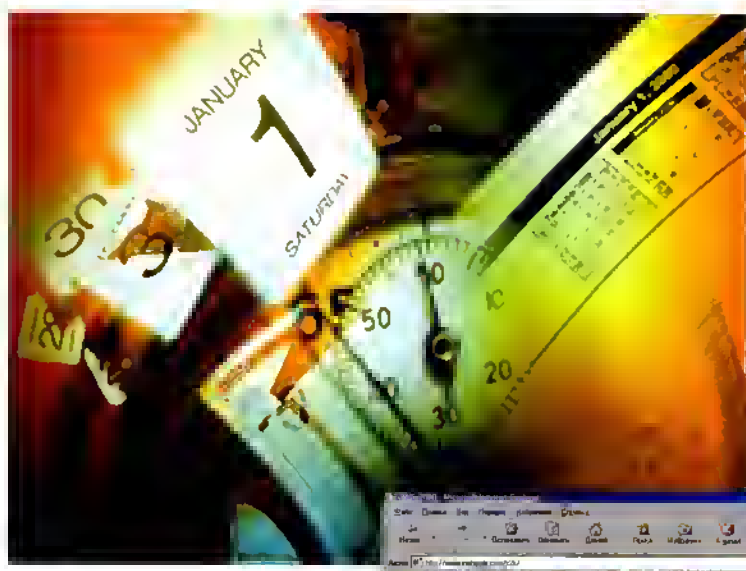
ностью владельцев игровых заведений. Так что я бы лично не поручился за то, что в этом виновата именно Проблема 2000.

Самым же значительным происшествием в США, связанным с наступлением 2000 г., считается потеря связи с военным спутником: произошел сбой в работе комплекса, принимающего сигнал из космоса. Через несколько часов все неполадки устранили, однако, как ни крути, и это время у России был шанс...

Кстати, о России. Многие западные аналитики сходятся во мнении, что самой большой сенсацией оказалось полное отсутствие в ней проблем — после того как в Москве наступил Новый год, они наконец-то перестали опасаться Y2K. Российский министр энергетики Евгений Адамов на пресс-конференции сообщил по этому поводу, что единственным «сбоем» является поломка его, министра, личной лопаты, которой он в новогоднюю ночь расчищал снег перед своей дачей. Надо полагать, это была шутка.

Едем дальше. В Японии на некоторых атомных электростанциях произошли незначительные сбои, не повлекшие за собой сколько-нибудь серьезных последствий (отметим, что в США наблюдалась приблизительно аналогичная картина). Самой опасной ситуацией признается выход из строя компьютера, отслеживающего уровень радиации на атомном реакторе одной из станций, в результате чего в течение нескольких часов информация о состоянии реактора отсутствовала. Поломка вскоре была устранена, причем электростанция все это время работала в обычном режиме.

Теперь немного экзотики (по крайней мере, с точки зрения отечественных читателей, поскольку жители той же Гамбии, очевидно, имеют противоположные мнения о том, что следует считать экзотикой). Итак, Гамбия,



одна из самых маленьких африканских стран, сильнее всех в мире пострадала от Проблемы 2000. Наибольший ущерб наблюдается в финансовой и энергетической сферах, что неудивительно. Последствия оказались настолько серьезными, что 3 января официально объявлен днем «работы над ошибками».

Из области курьезов: в Гонконге произошел отказ анализаторов выдыхаемого воздуха на предмет содержания в нем паров алкоголя (если бы об этом было известно заранее, я думаю, многие местные водители спокойно встречали бы Новый год).

Куба, как оказалось, имеет собственное мнение по поводу шумихи вокруг Проблемы 2000: с ее точки зрения, это просто тайный замысел с целью... естественно, свержения существующего политического строя на этом острове — последнем прибежище идей коммунизма посреди будущего океана, полного кровожадных акул капитализма. Что ж, и таком случае за Кубу можно только порадоваться: враг не прошел.

Я долго колебался, не в силах определить, виновата ли в следующем событии Проблема 2000, и в конце



концов пришел к выводу, что чем черт не шутит. Невероятно, но факт: Великобритания с 1 января перешла на метрическую систему измерения. Как сказал один мой знакомый: «В Англии наконец поняли, что у человека десять пальцев, а не двенадцать». Других данных о сбоях, связанных с наступлением 2000 г., из туманного Альбиона не поступало, что неудивительно — для англичан какие-то там отказы принтеров и автоматов по продажам билетов (достаточно распространенные во всех странах неисправности) не идут ни в какое сравнение с необходимостью измерять расстояние до работы в километрах, а не милях: заказывать товар в килограммах.

Свою долю ошибок и сбоев получила и Всемирная Сеть — Internet. Однако, как и во всех остальных областях, ни к каким серьезным последствиям это не привело: просто на некоторых сайтах указывалась неправильная дата. Особой популярностью пользовались следующие числа: 00, 100, 1900, 1910, 19100 и даже... 192000. Конкретные адреса приводить не стану, поскольку их, во-первых, довольно много (только я насчитал около десятка сайтов), и, во-вторых, все они внесли необходимые коррективы в первых же числах января.

В общем, 2000 г. пришел на удивление тихо и сравнительно безболезненно. В самом деле, все приведенные примеры уж никак не тянут на почетное звание «конец света» или хотя бы «вселенский катаклизм». Владельцы Web-серверов, собиравшимся в новогоднюю ночь в режиме реального времени сообщать о происходящих катастрофах, пришлось закрывать свои сайты, выдавая в качестве оправдания тексты примерно следующего содержания: «Все в порядке, ничего страшного не произошло. Спасибо за внимание». Одним словом, в очередной раз мы оказались жестоко обмануты: апокалипсис опять не наступил. Правда, не все еще потеряно: определенное количество неприятностей может произойти 29 февраля (2000 г. является високосным, о чем некоторые компьютерные системы «не знают», поскольку это своего рода исключение, бывающее раз в 400 лет), а также 10 октября (первая восьмизначная дата года). Может, на этот раз «повезет» больше? ■

**ВОСПОЛЬЗОВАВШИСЬ ЭТИМ ТАЛОНОМ, ВЫ МОЖЕТЕ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «ДОМАШНИЙ ПК» ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ С ДОСТАВКОЙ ПО ПОЧТЕ С ЛЮБОГО СЛЕДУЮЩЕГО МЕСЯЦА**

Стоимость подписки в 2000 г.:  
 для юридических и физических лиц — 5,17 грн в месяц (без НДС).

**5,17 × количество месяцев подписки = сумма в гривнях, которую нужно заплатить.**

Оплата осуществляется: для юридических лиц — по безналичному расчету платежным поручением через банк, для физических лиц — почтовым переводом на наши банковские «эквизиты».

Банковские реквизиты:  
 ООО «Издательский Дом ИТС»  
 Р/с 2600300001578 в АКБ «Правэкс-Банк»,  
 МФО 321983, идентиф. код 30602956.

Назначен платеж: подписка на журнал «Домашний ПК»

**ОТРЕЗНОЙ ТАЛОН**

Ф.И.О. \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

Организация (для юр. лиц) \_\_\_\_\_

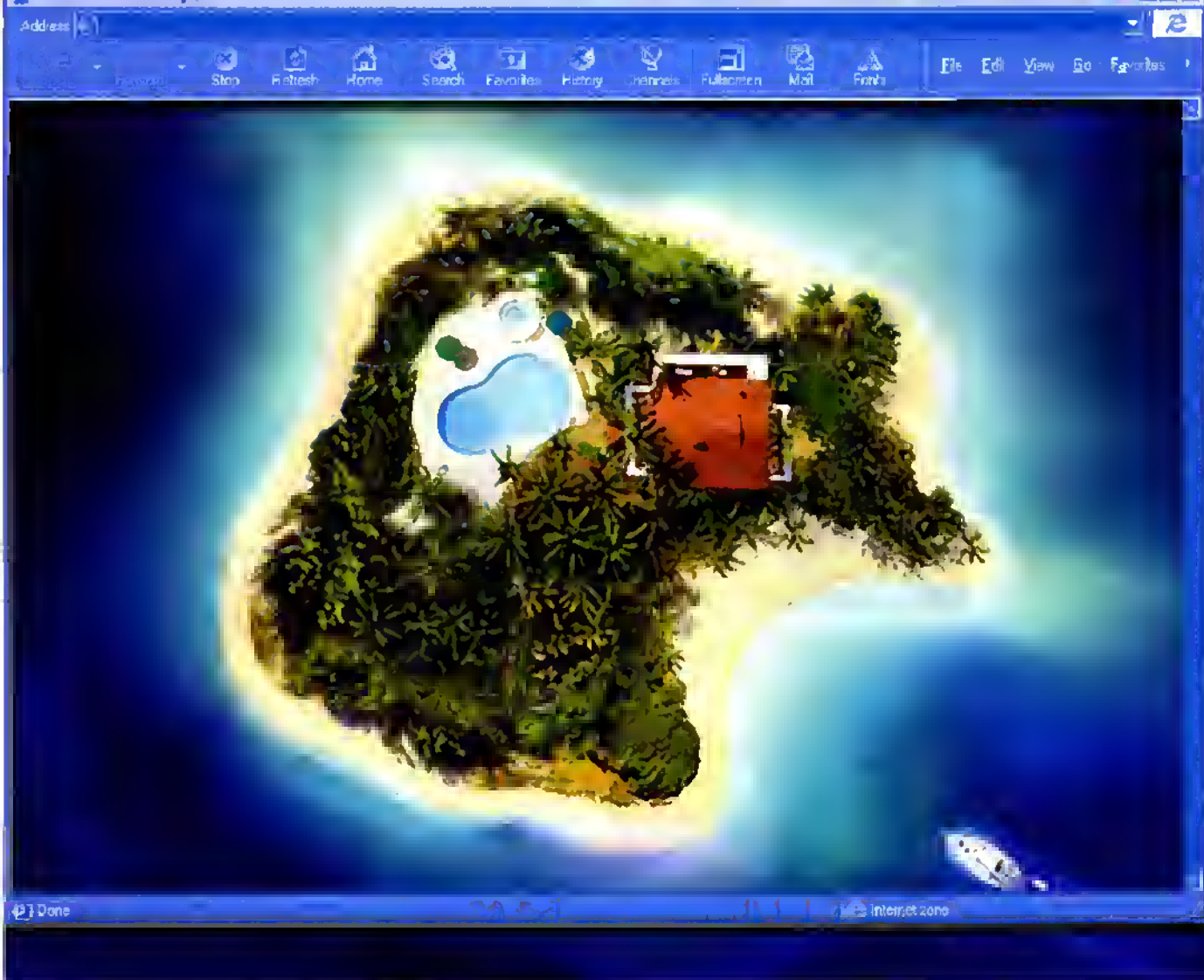
Почтовый индекс и адрес подписчика \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Тел. \_\_\_\_\_

Для получения еженедельника необходимо прислать по адресу редакции заполненный отрезной талон и копию платежного поручения (для юридических лиц), квитанцию об оплате (для физических лиц).

Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Красноезвездный, 51, «Издательский Дом ИТС»

Телефон для справок: (044)244-8582



Александр Птица

# Кто в доме хозяин?

Краткий путеводитель по сервисам бесплатного Web-хостинга

*И темной ночью, и самым светлым днем  
Как хорошо иметь свой дом.*

Андрей Макаревич

**Прав бессменный лидер «Машинны временн». Действительно, всем хочется иметь собственный уголок, где тебе хорошо и комфортно, нуда можно пригласить друзей. А с появлением таной «машинны пространств и временн», нвной является Internet, наждый, кому есть что сназать (или лоназать) онружающим, получил возможность соорудить (причем абсолютно безвозмездно) ннжину, гнездышно, выгвам или настоящий современный небоскреб.**

**К**ак только мы начали публикацию «мыльного» сериала о бесплатных сетевых услугах, в редакционные почтовые ящики лавиной потекли просьбы рассказать о самой привлекательной (по мнению читателей) «хляве», каковой является предоставление места под Web-страничку. И пусть этот небольшой путеводитель станет для всех страждущих подарком к Ново-

му, 2000 году. А если воспользовавшись нашими советами, кто-нибудь из вас сотворит ресурс, которым не стыдно и похвастаться, присылайте нам его адрес, и мы познакомим с вашим шедевром всех читателей. Дерзайте – вы талантливы!

Еще раз хочу напомнить, что ни один предприниматель (а кем же, вы думаете, являются владельцы серверов бесплатного хостинга?)

никакие услуги не раздает просто так, за «красивые глаза». Главный двигатель в подобной ситуации (как, впрочем, и во многих других) – это вездесущая реклама. Будьте готовы к тому, что будущие посетители ваших сетевых обиталищ столкнутся с «госпожой Рекламой» в самых разнообразных проявлениях – от «выскакивающих» при загрузке страниц баннеров (так

называемых pop-up banners) до постоянно присутствующих элементов дизайна, порой совершенно не стыкующихся с общим стилем вашего сетевого дома.

Стало быть, при выборе места для новой Web-странички, как и в любом серьезном деле, надо положить на две чаши весов все «за» и «против» и, выяснив, что перетягивает в данном конкретном случае, совершить осознанный выбор. А сделать это ой как нелегко, поскольку количество провайдеров бесплатного хостинга исчисляется даже не десятками, а сотнями, а по уровню услуг многие из них приближаются к солидным компаниям, специализирующимся на коммерческом, платном размещении Web-сайтов.

Какие же факторы следует учитывать при выборе «фундамента» для своего сетевого жилища будущему его хозяину. Давайте вспомним, что в первую очередь интересует людей, планирующих купить или обменять квартиру. Конечно, ее площадь. Аналогом жилплощади можно назвать дисковую квоту, т.е. количество мегабайт на жестком диске сервера, которое может быть зарезервировано под вашу страничку.



Далее, не будем забывать о районе, где расположена потенциальная квартира, а также скорости и надежности транспорта, который может доставить туда ваших гостей. Соответственно, очень желательно, чтобы страничка располагалась на «быстром» сервере, не имеющем тенденции к постоянным «падениям».

Ну и, наконец, что за квартира без удобств. К удобствам мы можем отнести статистику посещений, гостевую книгу, дискуссионные форумы, словом, разнообразные программные «примочки», позволяющие добиться истинной интерактивности и реальной обратной связи с посетителями.

А теперь, пришла пора познакомиться с «досье» некоторых заметных серверов бесплатного хостинга в СНГ и за «дальним» рубежом.

### У НАС И В БЛИЖНЕМ ЗАРУБЕЖЬЕ

Украина, увы, похвастать обилием серверов бесплатного хостинга не может. Первое «Свободное Украинское Web-поселение» ([www.atlant1.com.ua/settlers](http://www.atlant1.com.ua/settlers)) начало прием «жителей» еще весной 1997 г., но затея закончилась полным провалом, а как же еще можно это назвать, если всего семь (!) сайтов воспользовались возможностью заявить о себе, обосновавшись здесь.

### Viaduk Free Page

[www.viaduk.net/freepage.nsf](http://www.viaduk.net/freepage.nsf)

Намного больших успехов удалось достичь «Виадук», открывшему бесплатный Web-хостинг примерно тогда же, когда это сделала компания «Атлант-1». Во многом популярность была достигнута благодаря некоторым сервисным воз-

можностям, позволявшим без труда создавать Web-странички, и «зеленым» новичкам. К тому же, в те времена (1997 г.), когда даже Geocities (см. далее) предоставляли 2 MB, 5 MB от «Виадук» были способны просто потрясти воображение. А для Web-сайтов с украинской тематикой лимит просто-напросто не устанавливался, и любой патристически настроенный член «украинской диаспоры» во Всемирной Сети получал неограниченные возможности.

### «Шара»

[shara.dnopr.net](http://shara.dnopr.net)

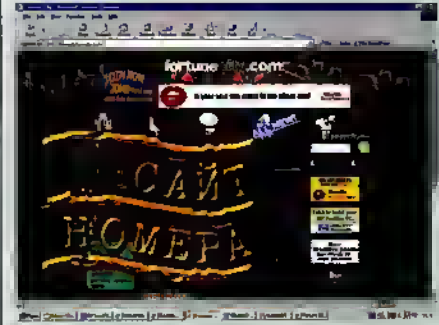
На сегодня самым известным украинским сервером бесплатного хостинга следует признать днепровскую «Шару». Сервис поддерживается Интернет-провайдером «Неон-В», и в настоящий момент его услугами воспользовались уже более 650 пользователей. Места дают немного, всего 1 MB (но для некоторых сайтов этого вполне достаточно). Есть и «противопоказания» — нельзя свой личный каталог на «шаровом» Web-пространстве использовать только в качестве файлового архива или хранилища коммерческих версий программных продуктов. Каких-то сверхъестественных сервисов на «Шаре» ожидать не следует. Все просто и вместе с тем достаточно надежно. Добавим, что адрес имеет вид [shara.dnopr.net/имя\\_пользователя](http://shara.dnopr.net/имя_пользователя), а загрузка файлов осуществляется посредством ftp-клиента.

### «Новая почта»

[www.newmail.ru](http://www.newmail.ru), [www.hotmail.ru](http://www.hotmail.ru)

Осенью прошлого года в Сеть выпорхнул похожий на Супермена из американских комиксов почтовый Мейлер, «блистательный» на титульной

## Как стать гражданином сетевого «Города Удачи»



сюда и присоединяйтесь бесплатно». Когда так вежливо, но вместе с тем настойчиво просят, отказать трудно. Но для начала есть смысл собрать сведения о самом городе, его географии и архитектуре, изучить карту, посетить некоторые дома. Посему делаем мышинный клик

В реальной жизни, получая паспорт, каждый из нас проходит своеобразную регистрацию как гражданин своей страны. В виртуальном мире эта традиция соблюдена и для того, чтобы начать работы по застройке своего бесплатного «земельного участка» Всемирной Паутины, вне зависимости от того, где вы его присмотрели, придется пройти процедуру регистрации. Количество вопросов, на которые вас попросят ответить, варьируется от сервера к серверу, но есть и стандартные позиции, встречающиеся повсеместно.

Мы решили провести практический урок регистрации на примере сервера Fortunecity. Как я уже отмечал, он отличается особой дружелюбностью по отношению к начинающим пользователям и, кроме всего прочего, не обременяет при регистрации заполнением многостраничных анкет.

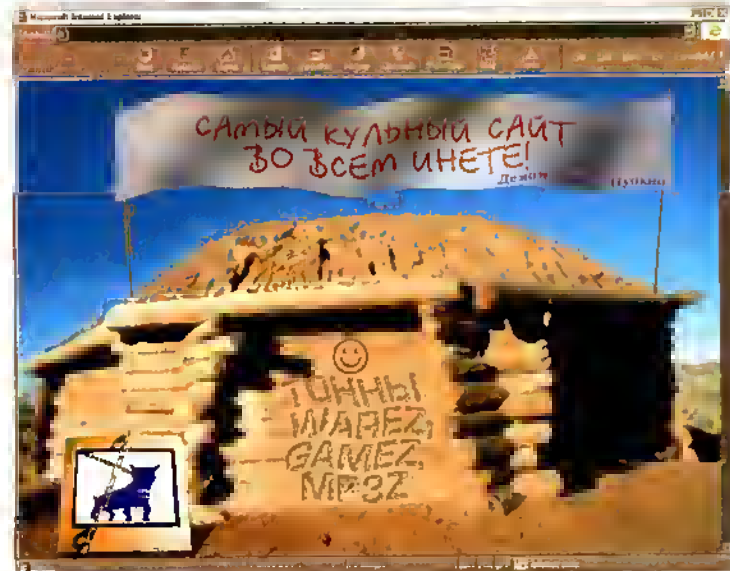
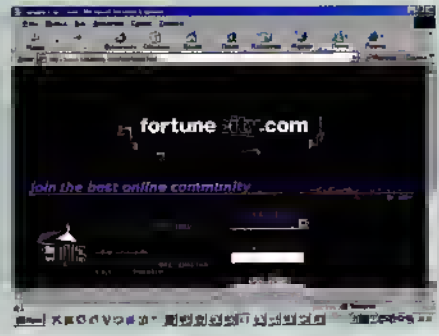
Набираем в адресной строке браузера [www.fortunecity.com](http://www.fortunecity.com) и попадаем на титульную страницу «Города Удачи». Как и следовало ожидать, и сверху, и снизу, и по бокам развешены рекламные баннеры. Мы же должны найти ссылку, которая приведет на страничку регистрации. Чаще всего она скрывается за словом Sign («Подпишись») или Register («Зарегистрируйся»). На входе в Fortunecity среди прочих надписей ищите Join Now. 20 MB Homepage. Click here to join for free («Присоединяйтесь немедленно. 20 MB для домашней странички. Кликните

на слово Explore («Исследовать») и попадаем в своеобразный прогулочный-туристический центр, из которого очень удобно совершать экскурсии по «Городу Удачи», пользуясь вывешенной тут же интерактивной картой.

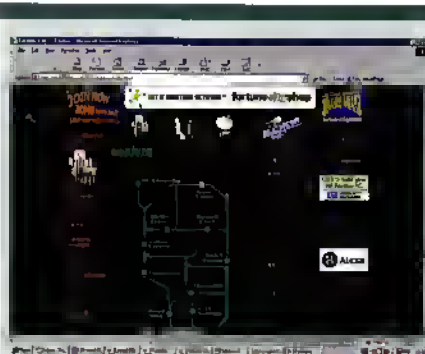
Вдоволь «пошлявшись» по квартиркам будущих сограждан, вы почувствовали в себе готовность «немедленно присоединиться» к ним и даже придумали, в каком квартале поселиться. Отлично! Без промедления жмем на Join Now, после чего следует справиться с мыслями и при заполнении небольшой анкеты постараться не допускать ошибок, ибо это может быть «чревато».

Итак, на страничке с адресом [www.fortunecity.com/join/index.html](http://www.fortunecity.com/join/index.html) слева видим обращение местной мэрии с перечислением всех прелестей, которые она способна предложить своим лояльным жителям. А вот справа — первая форма, заполнение которой потребует для того, чтоб стать таковым. Что мы в ней видим?

«Выберите район для своей домашней странички» (Choose a district for your homepage).







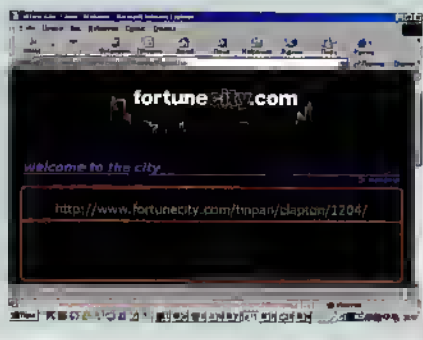
дящий так — имя\_пользователя@fctmail.com и, что самое главное, сообщат тот адрес, по которому отныне будет располагаться ваше обиталище [www.fortunecity.com/Район/Квартал/Номер\\_дома](http://www.fortunecity.com/Район/Квартал/Номер_дома).

Здесь же вежливые представители местной мэрии попросят вас

черкнуть пару слов о себе (в конце концов, нужно же знать, кого себе в город пускаешь жить). Они не заставляют давать ответы обязательно на все вопросы и утверждают, что полученная информация поможет им на самом высшем уровне удовлетворить ваши потребности как жителя виртуального «Города Удачи». А вопросы такие, что проще придумать невозможно.

**Имя (First Name), Фамилия (Last Name).**

Далее пропускаем две графы, предназначенные для жителей США, и обращаемся к той части формы, которая лежит под заголовком *Non-U.S. Residents*, т. е. ориентирована на нас с вами, и где остается вписать *State/Province* (по нашему — «Область»), выбрать **Ukraine** в выпадающем списке стран (*Country*), вбить в последнюю графу на страничке (*Postal Code*) свой почтовый индекс, нажать кнопку «Отправить» (*Submit*) и ...принимать поздравления с виртуальным новосельем, хотя, по большому счету, до него еще далеко. Истинное новоселье отправим только после реального заполнения полученного пространства на сервере FortuneCity теми самыми файлами, которые впоследствии и станут основой вашего сетевого дома.



Разпросят, так и поступайте. В выпадающем (pop-up) списке имеется 28 вариантов выбора — на любые вкусы (вплоть до самых нестандартных, в чем вы убедитесь, ознакомившись с полным перечнем).

**«Выберите пользовательское имя»** (*Choose a username*).

Здесь комментарии не требуются.

**«Выберите пароль»** (*Choose a password*).

Кстати, он должен содержать не менее пяти символов нижнего регистра, о чем и предупреждают словами «5+ characters and lowercase».

**«Укажите свой адрес электронной почты»** (*Your e-mail address*).

Однако, если по тем или иным причинам вам потребуются завести еще один-два сайта на FortuneCity, то указанный при первой регистрации адрес уже не подойдет, так что срочно обзаводитесь альтернативными, даже бесплатными, почтовыми ящиками.

**Before you register, please read the terms and conditions and privacy policy.**

Прежде чем зарегистрироваться, прочитайте правила и условия, принятые в этом городе, а также сведения о том, какова местная политика в отношении охраны того, что принято называть «privacy».

Если вас все устраивает, то не вижу причин, чтобы не нажать на кнопку **I agree** («Я согласен»).

После того как вы предприняли этот судьбоносный шаг, на экране монитора появится следующая страничка, на которой вам напомнят пользовательское имя, пароль и адрес электронной почты, выгля-

дающей так — имя\_пользователя@fctmail.com и, что самое главное, сообщат тот адрес, по которому отныне будет располагаться ваше обиталище [www.fortunecity.com/Район/Квартал/Номер\\_дома](http://www.fortunecity.com/Район/Квартал/Номер_дома).

Здесь же вежливые представители местной мэрии попросят вас черкнуть пару слов о себе (в конце концов, нужно же знать, кого себе в город пускаешь жить). Они не заставляют давать ответы обязательно на все вопросы и утверждают, что полученная информация поможет им на самом высшем уровне удовлетворить ваши потребности как жителя виртуального «Города Удачи». А вопросы такие, что проще придумать невозможно.

Далее пропускаем две графы, предназначенные для жителей США, и обращаемся к той части формы, которая лежит под заголовком *Non-U.S. Residents*, т. е. ориентирована на нас с вами, и где остается вписать *State/Province* (по нашему — «Область»), выбрать **Ukraine** в выпадающем списке стран (*Country*), вбить в последнюю графу на страничке (*Postal Code*) свой почтовый индекс, нажать кнопку «Отправить» (*Submit*) и ...принимать поздравления с виртуальным новосельем, хотя, по большому счету, до него еще далеко.

Истинное новоселье отправим только после реального заполнения полученного пространства на сервере FortuneCity теми самыми файлами, которые впоследствии и станут основой вашего сетевого дома.

## GeoMax

[www.geomax.net](http://www.geomax.net)

Свою рекламную кампанию GeoMax строит на использовании уже известного в сознании жителей экс-СССР стереотипа о том, что у нас ничего путного (не усматривайте в этом словесных намеков на одиозное в нынешнем российском политическом истеблишменте имя) создать не могут, а следовательно, их русскоязычный сервис, базирующийся в США, лишен всех недостатков, присущих отечественным производителям товаров и услуг. Как становится ясно из своеобразного манифеста, опубликованного на Web-узле GeoMax, эта сеть ориентирована больше на платное размещение сайтов, однако существует и бесплатный вариант, причем в

отличии от многих других провайдеров «шарового» Web-хостинга здесь обещают не «захламлять» странички клиентов назойливой рекламой.

Однако не имея уже готового сетевого проспекта, нет смысла обращаться в GeoMax с просьбой о предоставлении бесплатного Web-пространства. Требования к проектам выдвигаются не слишком жесткие. Главным критерием служит контент, т. е. содержание, полезность, оригинальность сайта и степень его интересности для достаточно широкого круга русскоязычных пользователей Всемирной Сети. Конечно, страничкам, открывающимся фразой «Здравствуйте, я — Вася Пупкин, а вот моя собачка», путь на этот сервер закрыт. И еще одно вполне выполнимое требование — нескромный характер сайта.

Сервисы, предоставляемые GeoMax, не сильно отличаются от того, что получает полноценный платящий клиент, но, тем не менее, некоторые расширенные возможности, вроде PHP, MySQL и т. п., будут недоступны, однако в особых случаях GeoMax оставляет за собой право сделать исключение из общего правила для особенно понравившихся его руководству проектов.

Запрос на помещение готового проекта на сервер GeoMax рассматривается в течение трех дней, и после соответствующего вердикта прошедшие отбор сайты могут переселиться в дом с новым адресом — [users.geomax.net/имя\\_пользователя](http://users.geomax.net/имя_пользователя).

## Chat.Ru

[www.chat.ru](http://www.chat.ru)

Об этом популярном российском поставщике бесплатных Web-услуг мы уже писали в обзоре free e-mail («Домашний ПК», № 8–9, 1999). Сейчас лишь добавим, что под Web-страничку выделяются 7 MB, а для почтового ящика — 3 MB дискового пространства. Не помешает и бесплатная гостевая книга. Вы можете рассчитывать на адрес вида [www.chat.ru/имя\\_пользователя/](http://www.chat.ru/имя_пользователя/).

## Lgg.Ru

[www.lgg.ru](http://www.lgg.ru)

LGG предоставляет бесплатный хостинг для уже существующих Internet-проектов. Хотя набор сервисных возможностей неплох — почтовый ящик, 15 MB дискового пространства, поддержка CGI, SSI (кстати, если вам интересно, что означают эти аббревиатуры, загляните в терминологический мини-словарик, приложенный к статье),



удручает только невысокая скорость передачи информации с этого сервера. Адрес – [www.iggg.ru/имя\\_пользователя/](http://www.iggg.ru/имя_пользователя/).

## Мы вместе

[ussr.to](http://www.ussr.to)

Ностальгирующим по советским временам будет приятно получить место под свое Web-представительство на таком домене (кстати, сервер называется «Мы вместе»). 5 MB для этого будет достаточно, правда, координаты получаются длинноватыми – [ussr.to/название\\_страницы/имя\\_пользователя](http://ussr.to/название_страницы/имя_пользователя). Свои творения Web-мастеру придется доставлять на положенное им место через Web-интерфейс. Зато пользователям ресурса «Мы вместе» доступен обширный ассортимент сервисных возможностей: форум, гостевая книга, страница ссылок и счетчик посещений.

## ЮКА.Ру

[www.uka.ru](http://www.uka.ru)

Предоставляет один из лучших сервисов, а главное, – бесплатно! Во-первых, неограниченное дисковое пространство, поддержка CGI, PHP и ко всему этому – бесплатная раскрутка для интересных сайтов. В настоящее время они пускают к себе только уже существующие Web-проекты с числом посещений не менее ста в день.

## Дельфин

[www.delfin.ru](http://www.delfin.ru)

Подробного описания предоставляемых услуг на сайте Delfin.ru я что-то не нашел. Но если вспрять тому, что написано, то «Дельфин» считает свои каналы связи одними из лучших в России, этому можно верить, поскольку в качестве провайдера выступает солидная компания Elvis-Telecom. Подобно GeoMax или Agava, в тесный круг счастливыхчиков, удостоенных бесплатного дискового пространства, принима-

ют не всех подряд. Допускается даже коммерческая направленность, однако только при том условии, что ресурс будет содержать контент, интересный для широкого круга посетителей. Сами хозяева «Дельфина» свое кредо выразили такими словами: «Если Ваша страничка о ежах или мышках или специфике произрастания клюквы на болотах Тверской области, то и тогда мы примем Вас к себе, если Ваша страничка сделана тщательно и с любовью. Мы ориентированы не только на массовость. Нам приятно поддерживать и ресурсы, ориентированные на ограниченный круг любителей. Тут важен факт увлеченности». Ну а если проект, по большому счету, понравится руководству «Дельфина», то оно готово даже пойти на размещение его «рекламной кнопки» на титульной странице Delfin.Ru, что должно принести поворожденному сетевому дому немало новых посетителей! Адрес простой – [www.delfin.ru/имя\\_пользователя](http://www.delfin.ru/имя_пользователя).

## Agava

[www.agava.ru](http://www.agava.ru)

Ребята из компании Agava Software Company не берут за бесплатный Web-хостинг «людей с улицы». Им подавай не что-нибудь, а хороший сетевой проект, а уж если творение самодельного Web-мастера окажется действительно мастерским, то для него ничего не пожалеют. Хотите поддержку Perl – пожалуйста, SSI – никаких проблем, PHP – спокойно, доступ к базе данных (MySQL или PostgreSQL) – сколько угодно. Обещают даже содействие в бесплатной раскрутке сайта. На выбор предлагается три доменных имени второго уровня, т. е. адресом может стать один из нижеприведенных – [имя\\_пользователя.agava.ru](http://имя_пользователя.agava.ru), [имя\\_пользователя.joblist.ru](http://имя_пользователя.joblist.ru), [имя\\_пользователя.mallist.ru](http://имя_пользователя.mallist.ru).

# Терминологический мини-словарик

## CGI

Аббревиатура от *Common Gateway Interface* (стандартный шлюзовый интерфейс). CGI представляет собой спецификацию, определяющую обмен информацией между WWW-сервером и CGI-программами. Эти программы могут быть написаны на многих языках, включая C, Perl, Java или Visual Basic. CGI-программы – самое распространенное средство для обеспечения динамического взаимодействия Web-серверов с посетителями. CGI относятся к той категории программ, которые, в отличие от Java-апплетов или Java-скриптов, выполняются не на компьютере пользователя, а на сервере. Иными словами, в окне браузера вы видите результаты, выданные скриптом, отработавшим на сервере. К недостаткам CGI следует отнести то, что при каждом исполнении CGI-программы запускается новый процесс. Это может существенно замедлить работу сервера с большим количеством посетителей. Коллекций CGI-скриптов в Сети имеется довольно много (гостевые книги, Web-конференции и т. п.), причем некоторыми из них можно пользоваться бесплатно. Но авторы совершенно справедливо просят указывать при этом их имена.

## PHP

Аббревиатура от *Personal Home Page*. PHP – это язык скриптов, включенных в html-

документы, позволяющий создавать динамические Web-странички. Синтаксис PHP-скриптов сходен с Сили Perl, а с функциональной точки зрения все задачи, которые ранее выполнялись с помощью CGI-скриптов, можно решать и методами PHP. Подробнее читайте на Web-сайте «Клуб разработчиков PHP» ([phpclub.unet.ru](http://phpclub.unet.ru)) и «PHP по-русски» ([dima.aec.neva.ru/php](http://dima.aec.neva.ru/php)).

## SSI

Сокращение от *Server-Side Include* (включение на стороне сервера). SSI «заставляет» Web-сервер при соответствующих запросах генерировать данные для Web-страничек. SSI – это специальным образом оформленные комментарии в исходных текстах html-страничек, которые распознаются сервером и нужным образом обрабатываются. Если в странствиях по WWW вы встречали файлы с расширениями .html, знаете, без SSI не обошлось. С помощью SSI можно не только в зависимости от некоторых условий выводить определенные части документа, формировать документ из заранее определенных кусочков, но и вставлять результат работы некоторого CGI-сценария или программы прямо в документ. Словом, штука полезная, а для общего развития предлагаю прочитать статью «SSI – что, когда, как?» ([webclub.ru/materials/ssi/](http://webclub.ru/materials/ssi/)).



**Профессиональный модем для подключения к Internet, доступа в корпоративные сети, получения факсимильных и голосовых сообщений**

**U-90E (V.90)**

**НОВЫЙ!**

- новый ZyXEL-чипсет большой степени интеграции M4;
- адаптирован к телефонным линиям Украины, обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Kbps (V.34 Bis) по обычным телефонным линиям и 56 Kbps (V.90) по цифровым;
- работает как по коммутационным, так и по выделенным 2-х проводным линиям связи в синхронном или асинхронном режиме;
- имеет защиту от несанкционированного доступа, аппаратную защиту параллельного, обратного звонка по спутнику;
- обеспечивает диагностику условий связи (скорость приема/передачи, соотношение сигнал/шум, уровень принятого сигнала, смещение частоты, дрожание фазы и др.);
- интегрированная память (flash) для загрузки микропрограммы.

Киев ..... (044) 228-7221  
 Харьков ..... (0572) 43-3680  
 Хмельницкий ..... (0362) 78-5975

Днепропетровск ..... (0562) 37-1300  
 Донецк ..... (0622) 95-8120  
 Одесса ..... (0462) 28-6844



**МОДЕМЫ 56k/V.90**

**GVC**

Сертификат соответствия  
УкрСЕПРО  
№ 101.019.008200-98

Только у «Вектора» и его партнеров  
**Локализованная прошивка для Украины!**

**Новый!**

**SF-1156V/R21**

- 100% ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИГНАЛА «ЗВЯЗКА»
- РЕГУЛИРОВКА УРОВНЯ ВЫХОДНОГО СИГНАЛА
- ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ – 48 дБм
- КОД УКРАИНЫ – 038
- СПЕЦИАЛЬНАЯ ПАКЕТКА

**PCMCIA**

- 56k Fax/modem
- Ethernet card
- Fax/modem/Ethernet

**Встроенный цифровой автоответчик**

**Vector**

Киев ..... (044) 228-7221  
 Харьков ..... (0572) 43-3680  
 Хмельницкий ..... (0362) 78-5975

Днепропетровск ..... (0562) 37-1300  
 Донецк ..... (0622) 95-8120  
 Одесса ..... (0462) 28-6844



Название	Адрес	Объем (МВ)	CGI*	Реклама	Загрузка
Fortune City	www.fortunecity.com	20	○	Banner	FTP/Browser
Tri-od	www.tri-od.com	11	●	Pop-Up	FTP/FP/Browser
HomeMart	www.homemart.net	10	●	Banner or Pop-Up	FTP/FP
Netfilms	www.netfilms.com	25	●	Banner	FTP/FP
Space-arts	www.space-arts.com	Неограничен	○	○	FTP
Virtual Avenue	www.virtualave.net	20	●	Banner	FTP
The Icestorm Network	www.icestorm.com	1	○	○	Browser
WebJum	www.webjum.com	25	●	Banner	FTP
Kewl-places	www.kewl-places.com	25	○	Banner	Web
Solcities	www.solcities.com	50	○	Banner	Web/FTP
Internations	www.internations.net	20	○	○	Web
Stas Network	www.stas.net	Неограничен	○	Banner	Web
Geobites: My Free Homepage	www.geobites.net	Неограничен	●	○	Web
@ Real City	www.arealcity.com	20	○	○	Browser
Geocities	www.geocities.com	15	○	Banner or Pop-Up	FTP/Form
Veoweb	www.veoweb.com	5	○	○	Web
1st Home Free Web Hosting	1st-home.net	5	○	Banner	Web
50megs.com	www.50megs.com	50	○	Banner	Web
ProHosting	free.prohosting.com	10	●	○	FTP
Bounceweb	www.bounceweb.com	11	○	Banner	Web
Red Rival	www.redrival.com	20	○	○	FTP
Dreamwater Free home Pages	dreamwater.com	30	○	Banner	Web
AFreeHome.com	www.afreehome.com	50	○	Banner	Web
Tytek	www.tytek.net	10	●	Banner	FTP
Web Host Me	www.webhostme.com	20	○	Banner	FTP
Homepage.com	www.homepage.com	10	○	Banner	FTP
USFAZ	www.usfaz.com	20	○	Banner	Browser
Cybercities	www.cybercities.com	Неограничен	○	○	FTP
Xoom	www.xoom.com	Неограничен	○	PowerBar	FTP
Click2Site	click2site.com	30	○	Banner	FTP/FP
Myfreedomain	myfreedomain.com	20	●	Banner	FTP
Internet-Club	www.internet-club.com	15	●	Pop-Up	FTP
Internettrash.com	internettrash.com	10	○	○	E-mail
Escalix	www.escalix.com/freepage	6	○	Banner	Browser
WBS	www.wbs.net	Неограничен	○	Footer	Browser
Intel Cities	www.intelcities.com	3	●	○	Browser/Form
Homestead	www.homestead.com	5	○	Footer	Browser
One Stop	home.nestop.net	2	○	Banner	FTP
CONK!	conk.com	1	○	Pop-up	FTP
Netcolony	www.netcolony.com	35	○	Banner	Web
TopCities	www.topcities.com	10	○	Banner	Web
Money Avenue	www.moneyave.com	20	○	Banner	Web
Freeservers	www.freeservers.com	20	○	Banner	FTP
Dencity	www.dencity.com	25	○	Banner	Browser
B-City	www.bcity.com	5	○	Banner	Browser
Spree	members.spree.com	Неограничен	○	Banner	Browser
For Free	www.torfree.at	2	○	Banner	FTP
Crosswinds	www.crosswinds.net	Неограничен	○	○	FTP
Internet In The City	www.nettaxi.com	3	○	○	FTP
Angelfire	www.angelfire.com	0,2 / 5	○	●	Browser
On a Mission	www.onamission.com	1	○	Banner	Web
Webprovider	www.webprovider.com	20	●	Pop-Up	FTP
Uncut Productions	www.upws.com	2	○	○	Browser
NedHosting.com	www.nedhosting.com	1	○	Banner	FTP
WOW Mail	www.wowmail.com	12	○	Banner	Browser
Web 4 Free	www.web4free.com	10	○	Header/Footer	FTP/Browser
Freeweb (Digiweb)	freeweb.digiweb.com	10	○	Pop-Up	FTP
My Free Office	www.myfreeoffice.com	2	○	Banner	Browser
The Globe	register.theglobe.com	12	○	Pop-up	FTP/Browser
ROTFL	members.rotfl.com	2	○	Footer	Template
Freezone	freezone.exmachina.net	5	○	Banner	Browser
Zaicom	free.zaicom.com	4	○	○	E-mail
Easy Space	www.easyspace.com	25	○	Banner	FTP/FP
Free Sites Network	www.fsn.net	20	○	Banner	FTP

## КРУПНЕЙШИЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА ВСЕМНОЙ СЕТИ Geocities

[www.geocities.com](http://www.geocities.com)

К этому серверу совершенно справедливо применимо множество эпитетов, причем неизменно в превосходной степени. Старейший, крупнейший, известнейший, популярнейший... Более трех с половиной миллионов человек построили виртуальные жилища в «Землеграде». Такое русское имя дал этому уникальному Internet-сообществу знаменитый сетевой журналист Рунета Антон Носик. Я бы тоже хотел в связи с этим внести некоторую ясность. Уж очень часто публика именует его «Геосайтс», видимо, имея в виду Web-сайты. Но ведь на самом деле здесь речь совершенно определенно идет о sites, т.е. городах. Так что господа, по крайней мере, в разговорах со мной старайтесь произносить это название «Геоситиз».

Старая слава – это, конечно, хорошо. Весь вопрос в том, успевают ли монстр-ветеран приспособиться к постоянно меняющимся требованиям сегодняшнего дня? Если говорить по большому счету, успевает, а нововведения стали особенно заметны после того, как на Geocities нашелся болс чем серьезный покупатель, имя которому Yahoo!. Естественно, появилась более тесная интеграция ресурсов «Землеграда» со всем изобилием полезных сервисов, предоставляемых мегапорталом Yahoo!, но при этом добавляются все новые и новые «завлекалки» самих Geocities, и, кроме всего прочего, потихоньку увеличивается дисковая квота. Нынче она составляет 11 МВ для обычных сайтов и 14 МВ – для особо отмеченных, так называемых «featured».

Поскольку «Землеград» имеет структуру, сходную с реальным городом (с подобным построением вы столкнетесь и на некоторых других серверах бесплатного хостинга, например Fortunecity), адреса конкретных домов его жителей строятся по принципу [www.geocities.com/Название\\_района/Название\\_квартала/Номер\\_дома](http://www.geocities.com/Название_района/Название_квартала/Номер_дома), что, как видите, выливается в гигантские по длине URL (сейчас в «Землеграде» насчитывается более сорока районов). Однако дотошные пользователи уже нашли подходящий выход из положения и вовсе используют опять же такие бесплатные сервисы перенаправления типа [daru.ru](http://daru.ru) или [cometo.ru](http://cometo.ru).



## Tripod

[www.tripod.com](http://www.tripod.com)

«Трениожник» (а именно так переводится название) — один из старейших и известнейших провайдеров бесплатного Web-хостинга. Это настоящее сетевое сообщество с чатами, дискуссионными форумами и «подками» — своеобразными «клубами по интересам». На сегодня зарегистрировано более 1 млн. 200 тыс. пользователей. По данным компании MediaMetric, Tripod в настоящее время «растет» быстрее многих своих конкурентов. Каждый месяц прибавляется более 100 тыс. новых членов сообщества. Их привлекают солидная репутация и отличный уровень сервиса. Объем дискового пространства, доступного для создания своего собственного Web-сайта, составляет 11 MB, а адрес созданной вами домашней странички будет иметь вид [members.tripod.com/имя\\_пользователя/](http://members.tripod.com/имя_пользователя/).

Существует несколько вариантов загрузки ваших файлов на их «законное место» в Сети: с помощью FTP-клиента, через Web-интерфейс и посредством Front Page. Рекламные довески (куда от них денешься!) ограничиваются баннерами, выскрывающимися (pop-up) при загрузке каждой странички.

Приняв решение влиться в мощный коллектив «Трениожника», вы абсолютно ничем не рискуете. Tripod никуда не исчезнет (к сожалению, такие неприятности иногда случаются с другими провайдерами), скорее наоборот. Свидетельством тому можно считать его слияние с всемирно известным Lycos. Сумма сделки составила 58 млн. долл.

## XOOM

[www.xoom.com](http://www.xoom.com)

Самое приятное, чем может порадовать почтеннейшую публику XOOM, это полнейший «беспредел», а точнее, неограниченное дисковое пространство, которое может стать фундаментом не просто для виртуального дома, а для настоящих «сетевых хоромов». Запомните координаты странички, живущей на XOOM, весьма просто — [members.xoom.com/имя\\_пользователя](http://members.xoom.com/имя_пользователя). Сервер довольно быстрый, однако (особенно в первые месяцы его функционирования) сбоя случаются чаще, чем этого хотелось бы. Если вы выберете XOOM для хостинга своих Web-апартаментов, приготовьтесь к тому, что над всеми вашими архитектурными изысками воздвигнется рекламная «крыша», наполнение которой абсолют-



но не зависит от вас. Другой неприятный «побочный эффект» прописки вашей странички на XOOM проявляется в лавинах спама, сваливающихся в почтовый ящик. Ну не нужны мне коллекции клипартов, однако предложения по поводу их приобретения, поступающие от XOOM, регулярно приходится вычищать из своей корреспонденции. Так что плата за «unlimited webspace» оказывается довольно высокой.

## Fortunecity

[www.fortunecity.com](http://www.fortunecity.com)

«Город Удачи» начали возводить лондонские сетевые зодчие в сентябре 1997 г. Доброжелательное отношение к «горожанам» и мощная рекламная кампания в Сети сделали свое дело, и к июлю 1999 г. сто население достигло почти двух миллионов. Граждане, обитающие в Fortunecity, в полной мере наслаждаются сетевой демократией, ибо



**Нові обличчя старого знайомого**

- **Інтернет від 10 у.о./місяць**
- **WEB-дизайн**
- **Інформаційна підтримка**
- **Спеціальні знижки власникам комп'ютерів Folgat FTC**

**ТЕХНОЛОГІЇ НОВОГО ТИСЯЧОЛІТТЯ**

**01005, Київ, вул. Антоновича (Горького) 51**  
**тел.: (044) 227-11-31, 227-51-43, 220-13-96**  
**тел./факс: (044) 246-62-92**

каждый член этого виртуального сообщества имеет право принимать участие в его «бурнокипящей» деятельности. К тому же «региональные» отделения открылись еще в десятке стран, среди которых Франция, Германия, Италия и даже Индия.

Город есть город, и даже в сетевом мегаполисе есть свои кварталы и улочки, на которых и размещаются жилища обитателей, что приводит к определенному неудобству — уж очень длинные адреса получают. Мне, к примеру, при регистрации предложили вот такой «малосенький» URL — [www.fortunecity.com/underworld/darkforces/1204/](http://www.fortunecity.com/underworld/darkforces/1204/).

Но это, пожалуй, один из немногих существенных недостатков сервиса Fortunecity, все-таки простота работы, достаточно высокая надежность и дружелюбность по отношению к потенциальным и уже зарегистрированным жителям стоят многого. Предусмотрено несколько способов создания и обновления Web-страничек. Функционируют онлайн-редакторы как для новичков, так и для более опытных Web-мастеров. Есть и стандартный вариант загрузки через FTP.

Собственные CGI-скрипты жителей города не приветствуются его мэрией, однако она постаралась сама и предоставила им право пользоваться уже готовыми гостевыми книжками, счетчиками и прочими полезными мелочами.

А не так давно местное руководство предложило жителям нестандартную услугу под названием **HearMe VoicePresence**. Несколько дополнительных строчек html-кода в «исходнике» странички — и она превращается в текстовый или даже голосовой чат.

Традиции сотрудничества провайдеров бесплатного Web-хостинга и поисковых ресурсов прослеживаются и здесь. Fortunecity поддерживает «тесные дружеские отношения» с Goto.com.

Словом, в оценке Fortunecity «pro» с большим счетом выигрывает у «contra».

## Webjump

[www.webjump.com](http://www.webjump.com)

Как и Fortunecity, этот поставщик бесплатного хостинга очень быстро завоевал популярность среди сетевых жителей. Менее чем за год, к июню 1999 г. свои «законные» 25 MB здесь получили более 370 тыс. пользователей. Своими потенциальными клиентами Webjump считает как отдельных персон, так и небольшие фирмы, которым не хватает средств для открытия полноценных Web-представительств. Лично мне очень нравится, какой вид имеют адреса сайтов, размещенных на Webjump. Всем им бесплатно предоставляется домен третьего уровня, стало быть, адрес сайта будет выглядеть примерно так — [имя\\_пользователя.webjump.com](http://имя_пользователя.webjump.com). В отличие от многих конкурентов, Webjump позволяет «хоститься» у себя и коммерческим страничкам. Более того, предлагает им свою собственную систему организации e-торговли.

К недостаткам я отнес бы сложную фреймовую структуру, иногда приводящую к неудобствам при навигации внутри отдельно взятого сайта. На Webjump очень хорошо организовано отслеживание статистики посещения. Можно даже «заказать» ежедневную отправку по e-mail послания, содержащего сведения о количестве уникальных по-

сещателей, общем числе «хитов», вызова отдельных страничек сайта и прочую полезную для Web-мастера информацию. Кстати, Webjump, на мой взгляд, лучше всех справился с задачей написания такого неперемного для любого бесплатного сервиса документа, как FAQ. Здесь он, пожалуй, самый подробный и доступный для понимания пользователями с разным уровнем подготовки.

## Homestead

[www.homestead.com](http://www.homestead.com)

Идея, которую попытались реализовать хозяева этого ресурса, сама по себе заслуживает внимания и несколько отличается от всего того, о чем шла речь в данном обзоре. Короче говоря, суть в том, чтобы позволить целым коллективам сетевых совместно строить свои сетевые коммуны. На страницах сайта вы не найдете ни слова о том, сколько же места предоставляется желающим под «застойку», однако, судя по всему, не менее 3 MB. Но самое интересное (и необычное как для бесплатного сервиса) заключается в том, что определенные разделы созданного на Homestead сайта могут быть «запаролены». Сервер довольно быстрый, а «чайникам» придется по душе онлайн-редактор html-документов. Однако существенных недостатков и здесь не удалось избежать. К числу одного из них я бы отнес отсутствие загрузки с помощью ftp-клиента.

## Crosswinds

[www.crosswinds.net](http://www.crosswinds.net)

Есть у Crosswinds нечто такое, что способно заставить многих любителей «халювы», бросив поиски, остановиться именно на этом сервисе. Неограниченное дисковое пространство и отсутствие рекламы — что может быть приятнее для соплекальцев, рыщущего по Сети в поисках подходящего местечка для виртуального жилища. Самое удивительное, что от хозяев бесплатных страничек не требуют даже размещения логотипа самих Crosswinds. Правда, «жителям» запрещается показывать коммерческие рекламные объявления, но участие в системах баннерного обмена (чуть было не написал «обмана») типа LinkExchange никоим образом не возбраняется. Не так давно на Crosswinds стали предоставлять услуги по бесплатному размещению сайтов не только отдельным персонам, но и фирмам, работающим в сфере малого бизнеса. Да, кстати, адрес получается не слишком

сложный — [www.crosswinds.net/имя\\_пользователя](http://www.crosswinds.net/имя_пользователя).

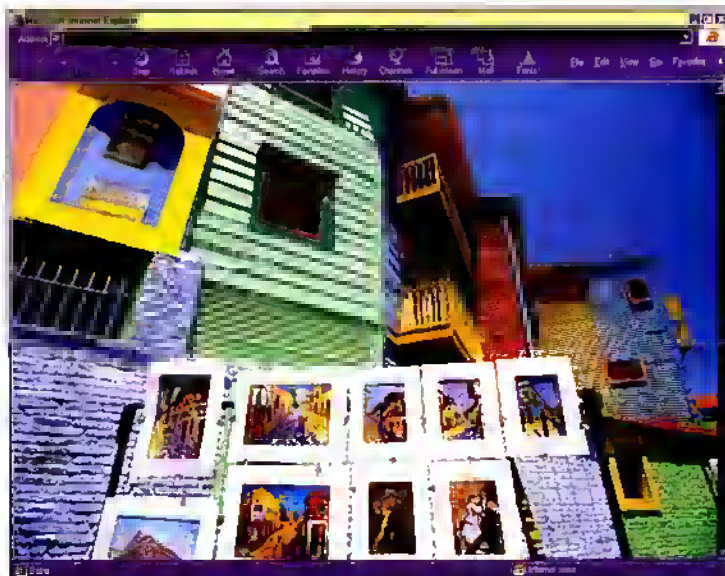
## В КРУГУ ДРУЗЕЙ И ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ

Все бесплатные сервисы, о которых шла речь выше, являются, можно сказать, универсальными, поскольку на контент (т. е. информационное наполнение) сайтов никакие ограничения не накладываются. Нет, погодите, поспешил я с этим утверждением. Ограничения все-таки есть, и об их характере нетрудно догадаться. Запрещаются порнография, пропаганда насилия и межнациональной розни, словом, все то, чего по определению не должно быть в приличном доме.

Есть еще одна категория услуг бесплатного хостинга, где наблюдается избирательность по отношению к тематике размещаемых сайтов, но никому в голову не придет трактовать это как некую дискриминацию. А дело в том, что многие уже существующие объединения Web-ресурсов по интересам тоже не прочь принять в свои ряды достойные тематические ресурсы. Так, например, **Audiogalaxy** ([www.audiogalaxy.com](http://www.audiogalaxy.com)) с удовольствием рассмотрит все предложения сетевых меломанов и выделит бесплатно под музыкальный проект целых 25 MB. **CollegeClub** ([www.collegeclub.com](http://www.collegeclub.com)), как следует из его названия, ориентирован на студентов. Люди, серьезно занимающиеся вопросами христианства, найдут единомышленников на **LoveJesus** ([www.lovejesus.com/](http://www.lovejesus.com/)).

А больше всего предложений по бесплатному хостингу специализированных Web-страниц поступает от геймерских сетевых сообществ. В этой связи можем упомянуть **GameAxis** (15 MB) ([www.gameaxis.com](http://www.gameaxis.com)), **Gamepost** (5 MB) ([www.gamepost.com](http://www.gamepost.com)) или **Warzone** (10 MB) ([www.warzone.com](http://www.warzone.com)).

Сами понимаете, что упомянутыми в статье ресурсами список сервисов бесплатного хостинга далеко не исчерпывается, и если ни один из них не привлек вашего драгоценного внимания, не беда. Обратитесь к таблице, в которую мы свели краткую, но существенную информацию о нескольких десятках бесплатных серверов, или загляните на очень полезный Web-сайт [www.freewebspace.net](http://www.freewebspace.net), где на момент написания нашего путеводителя были собраны сведения о 397 поставщиках услуг бесплатного размещения Web-сайтов.







Еще раз об изучении английского  
Зеркало русского характера  
Властины гармоний  
От каманного века до падения Рима  
Интерактивный учебник для новичков  
Политреформы на отдельно взятом ПК

Александр Птица, Лилия Овчаренко

# Еще раз об изучении английского

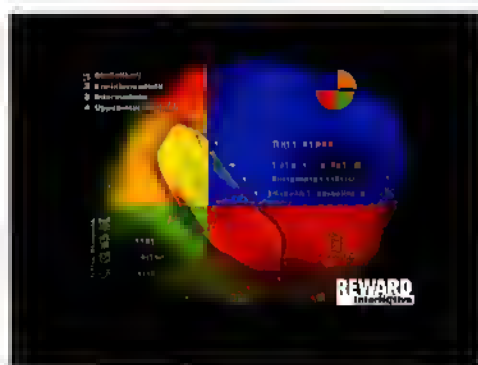
Изучение английского языка с использованием домашнего персонального компьютера – одна из любимейших тем наших разработчиков ПО, так и самих пользователей, всеми силами стремящихся овладеть языком международного общения. А это значит, что мы опять возвращаемся к компьютерным репетиторам по английскому.

## АНГЛИЙСКИЙ С ОКСФОРДСКИМ АНЦЕНТОМ – ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

**Название** Reward InterN@tive  
**Разработчик** YDP Multimedia  
**Локализатор-издатель в СНГ**  
«Новый диск»  
**«ДПК»-рейтинг** ●●●●●

Ох, и надоело назойливые рекламы новомодных методик изучения иностранных языков, сулящие мгновенные блестящие результаты без элементарных усилий со стороны пользователя. Что ни говори, а самые уважаемые и уважаемые языковые школы и курсы все-таки предпочитают обращаться к проверенным временем печатным пособиям, составленным ведущими специалистами и опубликованным признанными лидерами – британскими издательствами Oxford University Press, Cambridge University Press, Longman, Macmillan Heinemann.

А если попытаться «скрестить» опыт и профессионализм знаменитых преподавателей с уникальными возможностями информационных



технологий? Польская компания YDP Multimedia уже несколько лет плодотворно сотрудничает с оксфордским издательством Macmillan Heinemann. Самый «свежий» продукт их совместной деятельности – обучающий программный комплекс **Reward InterN@tive** – в конце 1999 г. появился и в странах СНГ. Заботы по локализации и изданию курса взяла на себя московская компания «Новый диск».

Я не случайно сделал некоторые рсверсансы в сторону этой фирмы. Она действительно, уложившись в короткие сроки, качественно и гра-

мотно выполнила огромный объем работ. Дело в том, что полный курс, включающий в себя четыре уровня (от Elementary до Upper-Intermediate), занимает 9 дисков и рассчитан примерно на 600–720 часов занятий (из расчета 150–180 часов на каждый уровень, который обычно изучается в течение одного семестра). Любой из четырех уровней можно приобрести отдельно. Кроме того, сформированы два комплекта: Professional Pack (три первых уровня + установочный диск) и Full Pack (полный курс + установочный диск).

Прежде всего в этом курсе привлекает солидная методическая основа. Автор печатного пособия Reward Саймон Гринолл (Simon Greenall) из Оксфорда принимал непосредственное участие в разработке компьютерного воплощения своего популярного учебника, а в некоторых видеофрагментах, включенных в курс, он появляется собственной персоной и дает советы учащимся. Между прочим, общее время высококачественных видеороликов составляет около 5 часов, а аудиоматериалов – свыше 11 часов.

Не хотелось бы нагружать читателей количественной информацией, характеризующей курс, однако некоторые цифры мы все же приведем. Итак, каждый из четырех уровней разбит на уроки, содержащих 12–15 иллюстрированных экранов страниц. В общей сложности их количество превышает 3000, причем вы не найдете двух страниц, оформленных совершенно одинаково. Расположение материала, фотографии, рисунки, другие элементы общего дизайна делают каждую

страничку курса совершенно уникальной. Более 5000 упражнений для тренировки всех видов языковых навыков способствуют контролю над процессом обучения и позволяют, в зависимости от результатов, «на лету» формировать дальнейшую стратегию работы с курсом. Не помешает и большой англо-русский словарь, причем все слова, входящие в него, снабжены аудиозаписями, иллюстрирующими произношение.

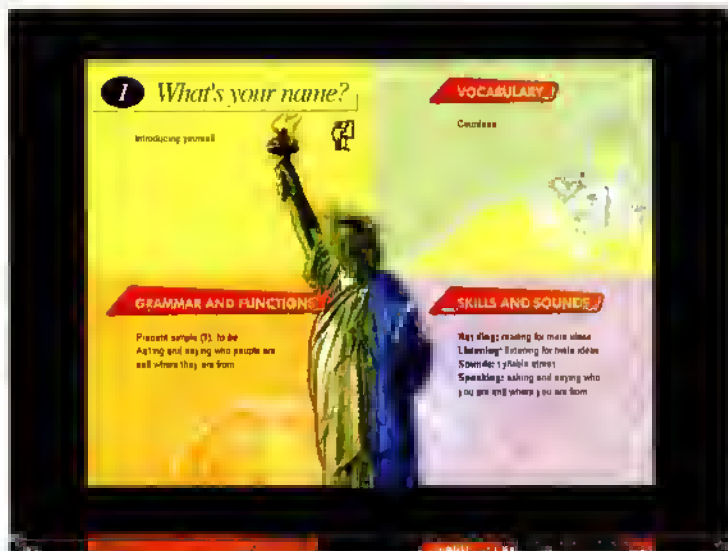
А уж в том, что звучит настоящий британский английский, сомнений быть не может, поскольку все тексты начитаны носителями языка. Технология распознавания речи Via Voice дает возможность отработки произношения, используя произношение носителей языка как эталон-

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

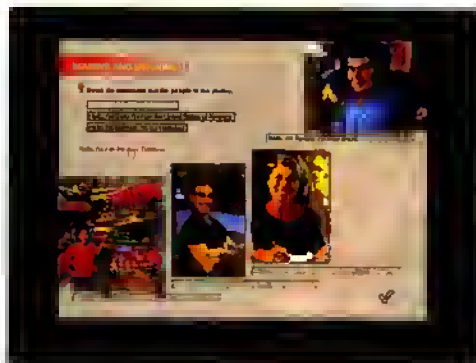
**1. Расшифруйте аббревиатуру YDP в названии компании-разработчика курса Reward InterN@tive**

**2. Назовите все уровни владения языком, в соответствии с которыми построены самые популярные в мире курсы изучения языка**

Присылайте свои ответы по e-mail [ask@ic.kiev.ua](mailto:ask@ic.kiev.ua) с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех читателей, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля, будет разыграна копия, содержащая установочный диск и два диска с первым (Elementary) уровнем курса Reward InterN@tive, предоставленная компанией «СофтПром». (044) 488-2278







ное, а также позволяет выполнять соответствующие упражнения.

Все элементы, упомянутые выше, в том или ином виде встречались в других курсах английского языка, с которыми мы знакомили вас ранее на страницах нашего журнала («Домашний ПК», № 10, 1999). Но **Reward InterN@tive** заслуживает того, чтоб назвать его революционным продуктом, ведь доселе мы еще не держали в руках программы обучения иностранному языку, настолько активно использующей методы дистанционного обучения. Это стало возможным благодаря тесной интеграции продукта, установленного на компьютере пользователя, и соответствующих ресурсов Всемирной Сети (*www.reward.ru*). Думаю, вы догадаетесь, что эти сервисы доступны только зарегистрированным пользователям легальных версий. Пока еще не все разделы «сетевой составляющей» курса запущены в эксплуатацию, но совсем скоро и они начнут функционировать в нормальном режиме.

С внедрением в обучающую программу элементов дистанционного обучения через Интернет она перестает быть «самоучителем». Теперь студент или ученик, осваивающий премудрости чужого языка, уже не остается наедине со своими трудностями, вопросами и проблемами. К примеру, на «Форуме» под руководством сертифицированных преподавателей будет вести обсуждение заданных тем. Обмен репликами может происходить как в текстовом, так и в голосовом режимах. Разработаны пять типов сетевых лингвистических игр, позволяющих в реальном времени померяться силами с другими учащимися, сидящими за тысячу километров от вас.

А встречали ли вы в подобных курсах письменные упражнения с проверкой? Я более чем уверен, что нет. **Reward InterN@tive** и в этом смысле оставляет конкурентов далеко позади, поскольку в рамках услуги «Учитель» имеется возможность отправлять свои «писания» на

проверку опытным преподавателям и, естественно, получать их назад с исправлениями, комментариями и советами наставников.

Услуга «Новости» поможет освоить современную лексику, характерную для англоязычных СМИ. В этой рубрике Web-сервера ежемесячно обновляется дайджест

политических, культурных, научных и спортивных новостей со всех уголков планеты, причем для каждого уровня представлена своя собственная, пугиным образом адаптированная подборка текстов.

Увлечшись перечислением технологических новинок курса, я как-то даже забыл о таких традиционных объектах рассмотрения, как интерфейс, системы помощи и навигации по программе. Не беспокойтесь — эти немаловажные для комфортности пользователя «детали» у **Reward InterN@tive** в полном порядке.

## ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВСЕЛЕННУЮ ЯЗЫКОВ

Название Lingua Land  
Разработчик YDP Multimedia  
Локализатор-издатель в СНГ  
«КомпьюЛинк»  
«ДПК» рейтинг ●●●●●○

«...Мы все учились понемногу чему-нибудь и как-нибудь». Почему-то именно эта фраза первой приходит на ум, когда пытаешься обобщить знания иностранного языка, полученные в школе и университете.

Но, как известно, учиться никогда не поздно, поэтому я с удоволь-



ствием, и теперь уже с собственными детьми, осваиваю разнообразные обучающие программы по английскому языку. Увлекательные игровые сюжеты, красочные персонажи, веселая музыка незаметно превраща-



ют процесс обучения в приятное времяпрепровождение.

Путешествие в Lingua Land подкупает своим нестандартным подходом. Во-первых, в процессе этого «обучения с приключением» можно познакомиться не с одним, а с пятью языками. А во-вторых, основной акцент в курсе сделан на запоминании иностранной лексики, что, безусловно, поможет вам, блестяще познавшему в школе, не растеряться в чужой стране и найти друзей в дальних землях.

Важным и обязательным условием успешного путешествия по Lingua Land являются базовые начальные знания по любому из предложенных языков, так как в программе не предусмотрено знакомство с алфавитом.

Смело отправимся и путь вместе с компанией маленьких веселых друзей из далекого Космоса. Высадившись на Землю, эти забавные инопланетяне с удивлением обнаружили, что обитатели нашей планеты говорят на разных языках. Обучение сразу пяти языкам (британскому и американскому английскому, немецкому, испанскому и французскому) обещает превратиться для наших космических гостей в захватывающее путешествие.

Для изучения выбраны десять тем. Это могут быть сюжеты о природе и животных, школе и спорте, о будущем и о жизни большого города, людях и их увлечениях и, наконец, о доме и еде. Внутри экрана каждой темы вы найдете список предметов и явлений, которые можно изучать. Щелкнув мышкой на значке «книжка», познакомитесь с новыми предложениями и словами, которые относятся к выбранному предмету или явлению. Все это оформлено в виде забавных картинок, иллюстрирующих путешествия космических гостей.

Внимательно читайте слова, их перевод и слушайте, как они произносятся. Под картинкой расположено несколько значков, помогающих работать с программой и осваивать язык. Например, вы можете распечатать изображение на экране (получится раскраска), прослушать все слова

сюжета и диалоги героев, выбрать одну из языковых игр, порадоваться своим успехам, просмотрев таблицу результатов.

О языковых играх в Lingua Land стоит упомянуть отдельно. Здесь есть кроссворд и «принцесса-стрельба» по словам. Попад в подводный мир, вы будете вместе с долазом собирать сокровища, правильно называя русские значения иностранных слов. В какой-то научной лаборатории придется набирать на клавиатуре слова, произносимые диктором. А на огороде предстоит выращивать дивные розы, вспоминая переводы предложенных слов. Чтобы



помочь волшебнику собрать камни из его замка, нужно составить целые предложения, восстановив в памяти диалоги дружной компании наших героев.

Найдете вы и познавательный раздел полиглота, благодаря которому можно услышать, как пишется и произносится одно и то же слово на разных языках.

Весь материал курса включает в себя 1000 наиболее употребляемых слов, а также около 100 диалогов для каждого из изучаемого языка. Придирчивый критик скажет, что это не так уж и много. Но, поверьте, с Lingua Land вы точно выучите эти слова. А значит, объяснитесь сможете наверняка. Дерзайте!

Продукт предоставлен компанией K-Trade: тел. (044) 252-9222



Сергей Галушка

# Зеркало русского характера

Честно признаться, будучи в школе, я не прочитал ни одного произведения Ф. М. Достоевского. Советских запыленных учебных пособий и хрестоматий вполне хватало, чтобы писать идеологически правильные сочинения на любые темы, связанные с личностью и творчеством великого писателя. Увлеченный физикой и математикой, я мечтал посвятить свою жизнь этим наукам и посему вовсе не испытывал особой нужды да и желания читать длинные и довольно сложные для понимания романы.

**Название** «Ф. М. Достоевский. Полное собрание сочинений»

**Разработчик-издатель** «Международный Центр Фантастики»

**«ДНК»-рейтинг** ●●●●●●

Впервые же я открыл для себя Достоевского, когда несостоявшегося ученого со второго курса университета забрали в армию. Возможно, настроение молодого бойца, вызванное тяготами и лишениями воинской службы, способствовало восприятию сочинений Федора Михайловича. Каждую неделю я с нетерпением ждал воскресенья, чтобы хоть на пару часов укрыться в библиотеке и с головой окунуться в атмосферу любимых романов. «Преступление и наказание», «Бесы», «Идиот», «Подросток», «Братья Карамазовы»... Это была какая-то сверхъестественная, я бы даже сказал, гипнотическая любовь. Впоследствии ее слегка остудил своим творчеством, на мой взгляд, не менее великий Владимир Набоков. Благодаря чему сегодня я смог более трезво оценить попавший к нам в редакцию компакт-диск «Ф. М. Достоевский. Полное собрание сочинений».

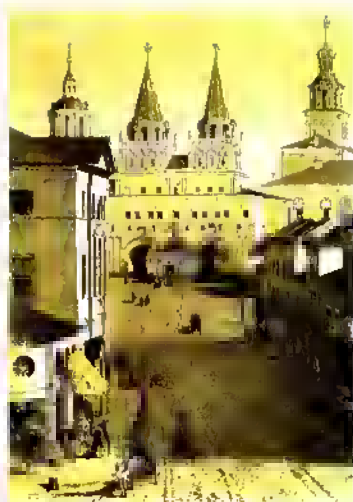
Откровенно говоря, не люблю читать книги с экрана компьютера.

В шуршащем перелистывании бумажных страниц есть что-то завораживающее, настраивающее на сам процесс чтения, познание, это заложено в человеке где-то на генном уровне. И хотя данный программный продукт не разрушает подобных стереотипов, зато несет множество интересных возможностей и удобства.

Диск содержит все художественные произведения великого писателя, а также большинство дневников, критических статей, литературных очерков и заметок Федора Михайловича и, по словам разработчиков, способен заменить около 50 печатных томов. Представляете, какая экономия места на книжных полках! Жаль только, что в электронной версии встречается довольно много досадных опечаток.

Мощная поисковая система позволяет найти любой фрагмент текста в рассказах, повестях и романах, в письмах и бумагах, в дневниках и статьях критиков. Кроме того, с ее помощью можно, например, легко выяснить, сколько раз то или иное слово (выражение) встречается в данном тексте или сразу во всех сочинениях писателя. Этот удобный механизм наверняка заинтересует тех, кто детально исследует творчество Достоевского, во всяком случае еще несколько лет назад о такой возможности можно было лишь мечтать.

Неприменно загляните в Галерею, где собрано более 500 изображений. Среди них вы найдете портреты Федора Михайловича и его современников, виды различных городов России того времени, фотографии дневников, писем,



графических набросков и других автографов писателя-пророка, иллюстрации к его произведениям. Наведя курсор мыши на свернутый пергамент в правом верхнем углу экрана, вы сможете отсортировать рисунки, например вывести список лишь тех, на которых представлены сам Достоевский и члены его семьи. Более того, любую понравившуюся картинку, равно как и выделенный фрагмент текста, можно тут же скопировать в буфер, щелкнув на соответствующей кнопке в левом верхнем углу экрана.

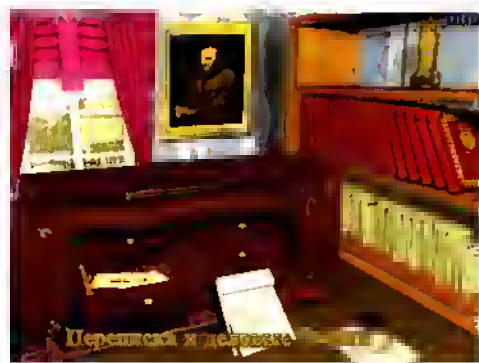
В разделе «О Достоевском» содержатся воспоминания современников о великом писателе, а также статьи различных философов, ученых, литераторов о значимости творчества Федора Михайловича для отечественной культуры. Есть среди них серьезные работы А. В. Луначарского, В. В. Розанова, Д. И. Писарева, А. Ф. Коня, есть «хвалительные оды» талантунатока загадочной русской души, принадлежащие перу В. Г. Беллинского, П. В. Анненкова, есть и претензионно-пафосные, местами откровенно злые высказывания «пролетарского» писателя М. Горького.



Несколько слов о музыкальном сопровождении диска. Замечу, что я люблю читать художественную литературу в абсолютной тишине, и поэтому после инсталляции продукта моим первым желанием было просто-напросто отключить звук. Но к счастью, я чем-то отвлёкся и сразу этого не сделал. А потом, мимоходом читая рассуждения благочестивого Алексея Карамазова, поймал себя на мысли, что они воспринимаются как-то непривычно, более объемно, что ли. И понял — это происходит благодаря музыке Рихарда Вагнера. Есть что-то общее в творчестве великого писателя и великого композитора — какая-то единая мистическая динамика, общая движущая сила, необыкновенная стройность и, вместе с тем, многогранность талантов. На свое усмотрение вы можете выбрать музыкальную тему из опер «Полет Валькирий» или «Тристан и Изольда», либо увертюру к «Тангейзеру». Эта музыка позволяет лучше прочувствовать атмосферу творчества Достоевского. В результате, говоря словами Х. Д. Алчевской, перед нами предстает не просто «даровитый автор художественных произведений», не просто «человек с чутким сердцем, с отзывчивой душой, горячо откликавшийся на все злобы дня», но и целая эпоха, целая страна, целый народ.

На упаковочной коробке диска написано «Рекомендовано в качестве учебно-методического пособия для учащихся школ, техникумов, вузов», правда, остается загадкой — кем. Но после знакомства с продуктом я с удовольствием бы поставил и свою «скромную подпись» под этим утверждением.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 243-3398





# Властелины гармоний

Несмотря на то что в детстве я лять лет исправно посещал музыкальную школу, любовь к классической музыке в то время мне так и не привилась. Что явилось тому причиной – трудно сказать, то ли неградивость ученика, ежедневно грозящего родителям «взорвать пианино», то ли бездарность педагога, который по полгода заставлял зубрить и выводить на концерты одни и те же набившие оскомину произведения. В результате на тот момент, когда мне пришлось бросить учиться игре на фортепиано, шедеврами классической музыки я считал вальсы и оперетты.

**Название** «Энциклопедия классической музыки»

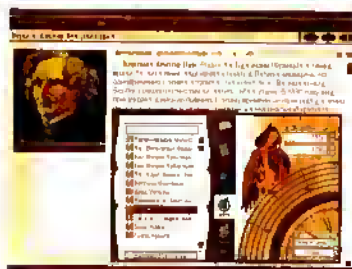
**Разработчик** «Интерактивный мир»

**Издатель** «Коминфо»

**«ДПК»-рейтинг** ●●●●●

Н о с годами ситуация стала меняться. И сегодня я уверен, что во многих людях симпатии к классике просыпаются лишь тогда, когда они устают от наркотического беснования на сцене длинноволосых людей неопределенного пола, возраста и рода занятий; от навязчивого эстрадного зелья с неизменно-нелепыми рифмами, постоянно льющегося с экранов телевизоров; от однотипной пустоты проблем и чувств, которые стремятся затронуть в нас хитроумные деятели с помощью всего того хлама, именуемого «попса».

В наше время «клипового мышления» знакомиться с классикой нужно начинать постепенно, поскольку слушать такую музыку – это не только наслаждение, но и духовный труд сопереживания автору, его идеям и



чаяниям. Помнится, где-то в середине восьмидесятых годов «Мелодия» стала выпускать замечательные подборки классических произведений в серии «Музыкальный тельталь». Надо отметить, прекрасная была идея, так сказать, ликбез для начинающих, «кормление через сосочку детских желудков», не воспринимавших твердой «взрослой пищи». Примерно к такому виду продуктов следует отнести и мультимедийную «Энциклопедию классической музыки».

В ней представлены свыше 200 аудио- и видефрагментов наиболее популярных и значимых для мировой культуры произведений (кстати, ко многим из них существуют поясняющие заметки, касаю-

щиеся стиля, жанра и времени их создания); собрано около 400 кратких биографических статей о композиторах разных стран и эпох; в электронном словаре дана трактовка более 500 музыкальных терминов. Кроме того, в этой энциклопедии вы найдете массу интересных материалов о знаменитых певцах и музыкантах XIX–XX вв., а также о различных инструментах. Многие ее статьи проиллюстрированы репродукциями известных картин, поясняющими анимированными рисунками, видеофрагментами из опер и балетов.

Совершенно незабываемыми окажутся для вас тематические экскурсии, посвященные истории становления музыкальных культур 12 различных стран, сопровождаемые дикторским текстом, необходимыми аудиофрагментами и показом слайдов.

Отдельного разговора заслуживает продуманная система поиска. Вы можете искать нужный материал по слову, словосочетанию или группе слов; ограничиться интересующими вас разделами – композиторы, произведения, инструменты, исполнители, жанры, эпохи, словарь; задавать определенный временной промежуток в пределах от 604 до 2000 гг.; искать статьи, посвященные музыкальной культуре одной из 34 представленных здесь стран, среди которых есть и Украина.

При чтении любых статей очень удобно пользоваться трехуровневым механизмом гипертекстовых ссылок, а также простой системой закладок. Кроме того, подключив внешний текстовый редактор, вы получите возможность распечатывать интересующие вас материалы.

Если возникло желание увидеть во всей полноте картину наиболее значимых событий в мировой музыке, обратитесь к разделу Хронология.



Оценить же уменьшения у вас или приобретенные благодаря Энциклопедии знания в области классической музыки помогут викторины. Вопросы здесь встречаются самой различной сложности. Да простят мою некомпетентность истинные ценители классической музыки, но на некоторые из них я не смог ответить, например: «Назовите современного авангардного американского композитора, автора оригинального сочинения «4 минуты 33 секунды», во время исполнения которого пианист сидит на сцене, не прикасаясь к клавишам». На обдумывание каждого ответа дается 20 секунд. Если вы знаете, где искать его в материалах Энциклопедии, то остальное, как говорится, дело техники.

Таким образом, я не сомневаюсь, что данный продукт заинтересует очень многих.

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

**1. Кто из современных пианистов был признан непревзойденным интерпретатором произведений А. Скрябина?**

- а) Э. Гилельс;
- б) С. Рихтер;
- в) В. Софроницкий

**2. Какой духовой инструмент исполняет тему Дедушки в симфонической сказке С. Прокофьева «Петя и Волк»?**

- а) тромбон; б) фагот;
- в) валторна

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех сообщивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля 2000 г. будет разыгран диск «Энциклопедия классической музыки», предоставленный компанией «Новый Диск», [www.nd.ru](http://www.nd.ru).



Главное меню

Опции

Эксперимент

Викторина

Хронология



Лилия Овчаренко

# От каменного века до падения Рима

Когда на моем рабочем столе появился мультимедийный «Атлас Древнего мира», я сразу же вспомнила замечательных преподавателей, которые открыли для меня историю человечества. Их лекции завораживали глубиной и каким-то элементом волшебства. Мы слушали рассказы о появлении первых людей и цивилизаций так, как дети слушают сказки. Тайны Рима и Греции, Египта, Вавилона и Ассирии, Шумеров и Финикии не могли оставить равнодушными ни одного из нас.

**Название** «Атлас Древнего мира»  
**Разработчик** Maris Multimedia  
**Локализатор-издатель** а СКУ  
**«Новый Диск»**  
**«ДПК» рейтинг**

Остается лишь жалеть о том, что не было под рукой в те дни помощника, подобного «Атласу Древнего мира». Этот диск раскроет для вас невероятное количество тайн истории. Авторы адресовали свой продукт школьникам и студентам. Я бы непременно порекомендовала «Атлас» и преподавателям, а также всем, кто интересуется этой наукой.

«Атлас» представит вам огромный пласт мировой истории, начиная с древних предков современного человека и заканчивая эпохой Римской империи до ее распада в 476 году н. э. Создатели продукта исходят из того, что сообщества людей развивались параллельно, оказывая влияние друг на друга посредством торговли и миграций. Поэтому основные цивилизации (культуры) подобраны так, чтобы дать сбалан-



сированное представление об истории человечества за 5 млн. лет, исключив неоправданное внимание к той или иной из них.

Древний мир «поделен» на восемь регионов: Европа, Западная и Южная Азия, Восточная Азия, включая Австралию и Океанию, Африка, Северная, Центральная и Южная Америка. На этих территориях составители выделили 44 основные цивилизации. Вы найдете подробные обзоры по каждому из перечисленных географических регионов и по каждой культуре.

Самым удобным способом доступа к материалам по необходимой вам цивилизации являются 52 «временные полосы» культур, располо-

женные в основном окне программы. Каждая такая «полоса» представляет собой исторический интервал существования данной культуры или обзор географического региона, в котором она находилась.

Щелчок мышью по «временной полосе» открывает окно, где размещено краткое описание культуры с анимационной лекцией и интерактивными картами. Каждая цивилизация снабжена «путеводителем», цель которого — помочь вам сориентироваться в массе сведений, относящихся к этой культуре. Состоит «путеводитель» из значков разной формы, указывающих на тип информации, которую они представляют. Здесь можно найти карты районов и поселений, рассказы в картах, озвученные древние документы, планы раскопок и музыку древних народов, сцены из повседневной жизни и рисунки с текстами. Энциклопедия поражает глубиной материала, продуманностью и какой-то внутренней логикой. Да и как не восхищаться, к примеру, звучанием древних инструментов, копии которых созданы пытливыми археологами, или не послушать отрывки из древних источников, относящихся к интересующему вас времени? В некоторых из них излагаются известные события или легенды, другие являются свидетельствами современников.

Для показа повседневной жизни (или ритуалов) древних народов в «Атласе» использован художественный стиль того времени. Передвигая курсор по картинке, вы тем самым будете последовательно вклю-

чать анимацию, отображающую определенные фрагменты из жизни выбранной вами цивилизации. Кроме того, у вас, как у настоящих археологов, есть возможность слой за слоем изучать древние захоронения, будь то Мавандуйская гробница или Пазырык, Аджанта или гробница Цинь Шэ Хуанди.

«Атлас» содержит также семь виртуальных реконструкций древних построек с использованием 360-градусных панорамных рисунков. Вы можете подробно рассмотреть, к примеру, дом в Мохенджо Даро или гробницу Нефретары, храм Бонапаклиш хикану Дасмон, а также одновременно открывать всплывающие окна с текстовыми комментариями.

В отличие от большинства других мультимедийных справочных или



образовательных изданий, «Атлас» позволяет вам держать открытым одновременно несколько окон. Таким образом, вы сможете изучать и сравнивать различные культуры, существовавшие, например, в одно время.

Пользователи, имеющие выход в Internet, могут подсоединиться к Web-sайту «Атлас Древнего мира», с помощью которого они получат доступ к последним археологическим находкам по всему миру.

Остается только надеяться, что «Атлас Древнего мира» поможет вам лучше понять и осмыслить свои исторические корни и общечеловеческое культурное наследие, в котором есть доля и наших далеких предков.

Продукт предоставлен компанией K-Trade: тел. (044) 252-9222





# Интерактивный учебник для новичков

Что общего между покупкой компьютера и автомобиля? В обоих случаях счастливый хозяин, вдоволь насмотревшись со всех сторон на свое приобретение, в конце концов оказывается перед проблемой – как подчинить себе норовистую машину и заставить ее приносить пользу. Опытным специалистам в этом отношении проще. Тем же, кто только собирается научиться пользоваться компьютером, можно посоветовать превратить ПК в личного учителя.

**Название** «Самоучитель Microsoft Windows 98»

**Разработчик** «КомпактБук»

**Издатель** «Новый Диск»

**«ДПК»-рейтинг** ●●●●●○

Если вы регулярно будете «общаться» со своим электронным другом, то со временем станете вполне грамотным пользователем даже при минимальной посторонней помощи. Поэтому идея изучения компьютера посредством самого компьютера пользуется большой популярностью. Существует множество образовательных программ, посвященных тем или иным аспектам работы с ПК и предназначенных для пользователей разного уровня подготовки. К ним в редакцию попали одна из них – появившийся недавно «Самоучитель» Microsoft Windows 98, разработанный российской компанией «КомпактБук» и рассчитанный на начинающих.

Любопытно, что в коробке кроме самого диска находится... книга Камиллы Ахметовой «Windows 98 для всех». До сих пор попыток такой «интеграции» печатного и мультимедийного пособий я не замечал. А ведь это очень простой, но эффективный метод позволяющий на порядок повысить каче-

ство обучения и легкость усвоения материала. Заметьте, что данную идею уже довольно долго эксплуатируют авторы самоучителей иностранных языков на аудио- и видеокассетах.

Интерактивный курс рассчитан на выработку у пользователя базовых навыков взаимодействия с ПК. Много внимания уделено начальному этапу обучения – подробно рассмотрены манипуляции мышью, основные элементы интерфейса Windows-приложений и действия с ними. Темы, которые предстоит пройти дальше, – работа с Windows 98, настройка интерфейса, практическое применение возможностей многозадачности и обмена данными, освоение локальных сетей и Internet. Всего в программе 18 уроков, сгруппированных в пять тематических разделов.

Урок представляет собой последовательность «шагов», выполняя которые, пользователь постепенно осваивает материал. Очень часто программа просит произвести упомянутое действие. Поначалу это простые манипуляции мышью (указание, обычный и двойной щелчок, перетаскивание) с учебными объектами, но уже после нескольких вводных уроков мы попадаем в среду, полностью воссоздающую интерфейс Windows 98.

При необходимости можно воспользоваться подсказкой – в этом случае система «перехватывает» курсор, по очереди выполняет все операции, а затем предоставляет пользователю свободу действий, чтобы он мог повторить показанную последовательность. Правда, интерфейс учебной оболочки получился несколько однообразным и со временем может наскучить, но эта «святая простота» – скорее, признак хорошей методики и не отвлекает от самого процесса учебы.

Немного обескураживает то, что обучение происходит в полной тишине, за исключением только нескольких случаев, когда выполнение упражнения сопровождается звуковыми эффектами. А ведь было бы очень полезно как минимум прочитывать голосом диктора теоретические пояснения к урокам и комментировать действия учащегося. Многие люди воспринимают информацию на слух лучше, чем визуально, да к тому же чтение текста с экрана монитора нельзя назвать удобным.

Второе замечание связано с очень интересной особенностью «Самоучителя...» – вложенным печатным пособием. Конечно же, один из самых популярных учебников по Windows 98, в котором пользователь может найти



дополнительную информацию, – это очень хорошо, но... Проблема в том, что материал интерактивной обучающей системы никак не связан с книгой – нет даже простых текстовых ссылок на ее главы или разделы. Следовательно, огромный потенциал печатного издания как источника теоретической информации задействован не полностью.

Но все же программу, ставшую предметом нашего разговора, нельзя назвать неудачной. Ее очевидное назначение – быть первым путеводителем для новичка, купившего свой первый домашний ПК «Самоучитель» поможет пользователю сделать первые шаги в освоении компьютера. Дальнейшее же повышение квалификации зависит только от вашей настойчивости и страсти к знаниям.

Продукт предоставлен компанией «Новый Диск», [www.nd.com](http://www.nd.com)

**Ответы на вопросы – выигрывает диск!**

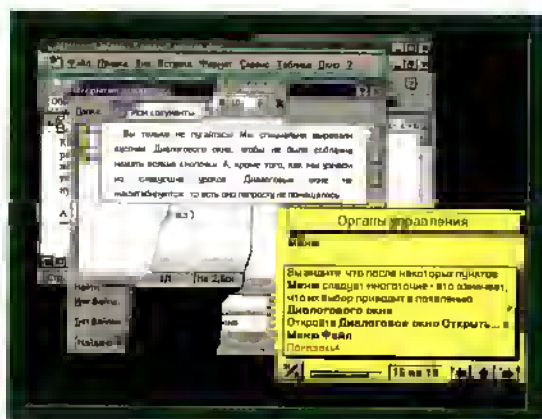
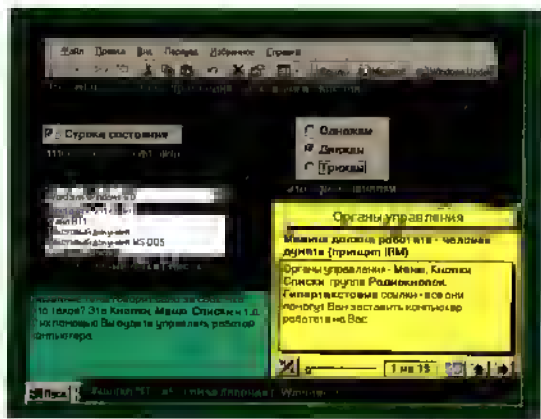
**1. Какую клавишу шутники обычно называют Апу Key?**

а) комбинацию <Ctrl + Alt + Del>; б) выключатель питания; в) Esc

**2. Автором какой серии популярных учебников для пользователей ПК является К. Ахметов?**

а) «IBM PC для пользователя»; б) «Самоучитель работы на персональном компьютере»; в) «Курс молодого бойца»

Присылайте свои ответы по e-mail: [ask@ntc.kiev.ua](mailto:ask@ntc.kiev.ua) с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех, кто сообщит правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля, будет разыгран диск «Самоучитель Microsoft Windows 98», предоставленный компанией «Новый Диск», [www.nd.com](http://www.nd.com).



Олег Данилов

# Политреформы на отдельно взятом ПК

На первый взгляд кажется, что нарисовать наристатуру или шарж, особенно с помощью компьютера, проще простого. Фотографическое сходство не нужно, да и в реалистичности изображения нет необходимости. Но не тут-то было, любой художник скажет вам, что наристатура — один из сложнейших жанров. Чтобы сделать смешной, а главное походить на оригинал шарж, надо, во-первых, уметь хорошо рисовать и, во-вторых, иметь чувство юмора и меры. Если вторая составляющая успешна наристатуры — личная проблема каждого, то собственноручно при рисовании вам помогут специализированные графические редакторы типа Kai's SuperGoo.

**Название** «Реформер»  
**Разработчик** Stoik Software  
**Издатель** «Новый Диск»  
**«ДПК»-рейтинг** ●●●●○

Мы уже несколько раз рассказывали на страницах «Домашнего ПК» о графических редакторах для рисования шаржей. В февральском номере за прошлый год подробно рассмотрели классический пакет такого рода от MetaCreations, а в сентябре — Ulead Face Factory, предназначенная для создания трехмерных карикатур. Как вы могли заметить, это программы западные, соответственно и стоимость у них



западная, вряд ли ее можно назвать приемлемой для нашей страны. Но хотя пророков в своем отечестве не ищут, они время от времени находят самостоятельность. Так было и с авторами графического редактора Deformer, который является несколько упрощенным аналогом Kai's SuperGoo, — программистами из российской компании Stoik Software.

Оказывается, эта, практически неизвестная на родине фирма давно занимается выпуском полноценных графических редакторов и развлекательных программ для западного рынка. И вот, наконец-то, издательский дом «Новый Диск» обратил внимание на продукт компании «Реформер». Такое название обус-



ловлено в первую очередь политической конъюнктурой. Благодаря активной предвыборной кампании, да и общей высокой политизированности электората на территории нашего северного соседа, программа для создания шаржей и карикатур на ведущих политиков должна пользоваться огромным спросом.

Если вас не интересует российская политика, вы сможете открыть любой графический файл либо загрузить в «Реформер» изображение со сканера или другого TWIN-совместимого устройства.

Кроме статичной картинки, «Реформер» способен создавать файлы анимации, представляющие собой своеобразные сцены морфинга между ключевыми кадрами, задаваемыми вами. Причем пользователь может указывать скорость перехо-

да между кадрами, изменять размер картинки и сохранять свои «работы» в виде файлов формата \*.avi или анимированных изображений \*.gif (просто раздолье для держателей Web-сайтов, особенно политической направленности). Кроме того, поддерживается экспорт картинок в форматы TIFF, BMP, PCX, TARGA, JPEG, GIF, PCX и PNG, а также печать отдельных кадров.

Конечно же, по стилистике оформления интерфейса и количеству реализованных функций «Реформер» уступает Kai's SuperGoo, но базовые элементы работы с изображением сделаны в программе неплохо. Итак, что же можно сотворить с фотографией намеченной вами «жертвы»? Для обработки изображения применяются следующие инструменты. «Катастрофы» — в эту группу входят: «Коллапсы» (имитирует стягивание картинки к центру); «Воронки» (похож на предыдущий, только с более гладкими контурами); «Взрывы» (расширение изображения от центра к краям); «Удары» (то же, но с более гладкими контурами). Две следующие группы инструментов «Сжать» и «Рас-



ширить» выполняют соответствующие их названию действия с различной силой и на областях разного размера, кроме того, возможно сжатие и растяжение портрета только в горизонтальной или вертикальной плоскости. Инструменты «Очистить» позволяют постепенно отменять или сглаживать деформации на части изображения. «Глобальные» — в этом меню скрыты эффекты, действующие сразу на все изображение, такие, как вращение, увеличение, уменьшение, отражение в воде с рябью, отражение в волнистом зеркале (на манер комнаты смеха) и т. д. В последнем разделе «Сундучок» находятся инструменты, размывающие изображение, создающие вихри и поворачивающие части фото.

Несмотря на достаточно простой интерфейс, все операции абсолютно прозрачны, а применение инструментов не вызывает никаких проблем даже у начинающего пользователя.

Ну что ж, благодаря относительно невысокой цене этот продукт должен показаться интересным всем любителям повеселиться над близкими. А может быть, в скором будущем, после выпуска дополнений с фотографиями украинских политиков, им заинтересуются и предвыборные штабы отечественных кандидатов в депутаты...

Продукт предоставлен компанией «Новый диск», [www.nd.ru](http://www.nd.ru)





«Игровые Оскары '99».  
Церемония вручения  
Безымянный в Городе  
Дверей

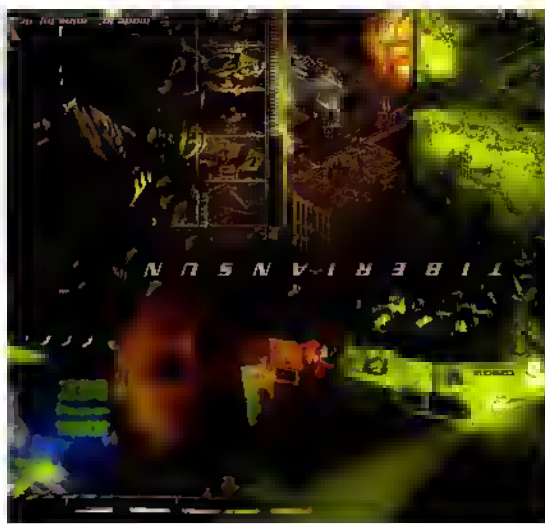
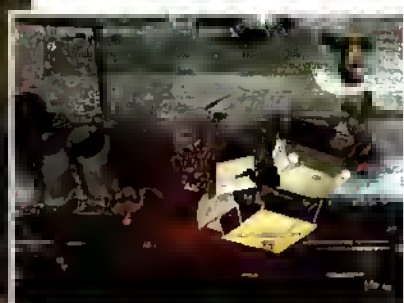
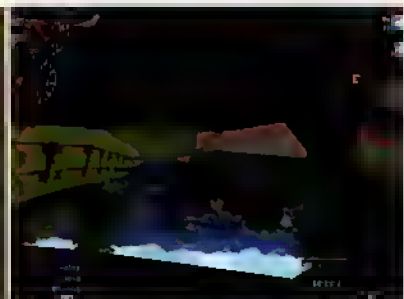
Огнем и Мечом, или Запи-  
шите меня в крестоносцы  
Givke III Aqana vs. Unreal  
Tournamant: бой за звание  
чемпиона мира в супер-  
жалом весе  
Ближкие контакты третьего  
рода

Ни слова о Джордане,  
Альтернативные рассказы  
Ударим ватробегом по  
бездорожью и разгильдяй-  
ству!

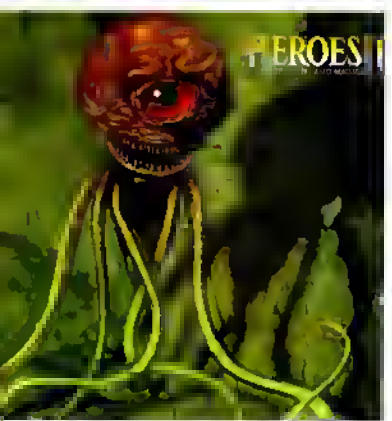
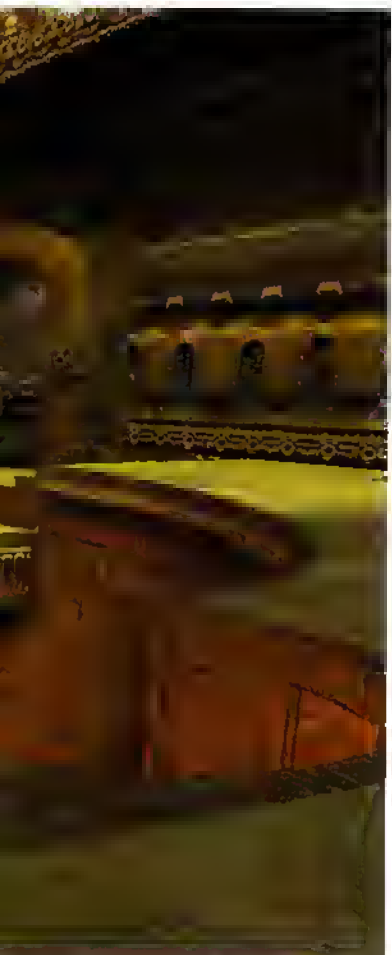
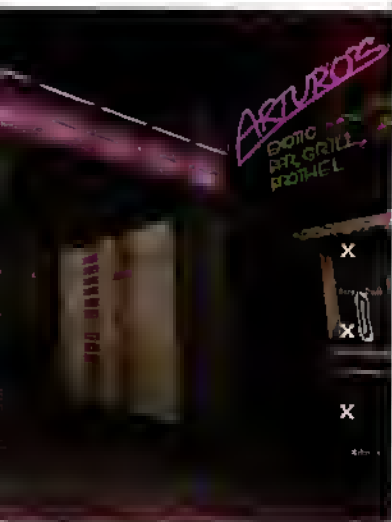
Три кита EA Sports  
Особенности национального  
пилотирования, или Где  
твои крылья?  
Чисто по понятиям

# ИГР теко

Убить Лару Крофт  
В шляпе и с хлыстом  
Последнее Откровение Лары Крофт  
Мы говорим Cryo, подразумеваем  
«Красиво!»  
Новая кровь в новых сосудах  
Чудес не бывает?  
Отдай мою посадочную ногу!  
И вечный бой...  
Возвращение в Затерянный мир  
Геймарско-русский словарь







Александр Птица, Сергей Светличный, Олег Данилов

# «Игровые Оскары'99». Церемония вручения

Хотя, по большому счету, настоящее начало третьего тысячелетия ожидается лишь через год, так и быть – согласимся с теми, кто уже отпраздновал приход нового века. Уж больно красивое число с тремя нулями знаменует собой наступивший 2000-й. Игровые журналы и Web-сайты наперебой составляют хит-парады «Игр столетия», «Игр тысячелетия», онидывая взглядом период времени чуть ли не до Рождества Христова.

**М**ы же решили ограничиться только что «помаркавшим на прощание ручкой» 99-м годом и, к тому же, чуть переименовать формулу присуждения «знаков читательских симпатий» по сравнению с подобной акцией годичной давности (см. «Домашний ПК», № 2, 1999). Учитывая, что компьютерные игры все более начинают походить на интерактивные кинофильмы, мы, не долго думая, позаимствовали у самой уважаемой кинопремии ее название и перечисли основных категорий.

Как происходит процесс присуждения настоящих «Оскаров»? Сначала формируется список претендентов во всех номинациях, затем члены Американской Академии кинематографии делают свой выбор и, наконец, на финальной церемонии вскрываются конвертики, объявляются победители, а заветные золотые статуэтки перекочевывают в руки своих владельцев.

Примерно так же поступили и мы. Сначала – определение пятерки претендентов в данной категории, затем – голосование. По сути дела мы предложили всем потенциальным «избирателям» стать членами нашей собственной «Игровой Академии». Так что поздравляем вас, появившиеся академики игровых наук и искусств.

После того как в последнем номере журнала за прошлый год были опубликованы наши предложения по поводу количества и «качества» номинаций, редакцию закалили электронными и обычными письмами, в которых читатели не только предлагали своих кандидатов в лауреаты, но и настоятельно требовали расширить список за счет традиционных жанровых категорий. И в окончательном варианте опросника мы пополнили перечень пожеланиями «играющих трудящихся», добавив к исходным десяти еще пять номинаций. В каждой из них было представлено по пять претендентов, кроме самой главной «Игра года», куда вошли по два представителя от каждого жанра, – всего десять.

Отбор достойнейших оказался весьма нелегкой задачей, ведь в ушедшем году разработчики и издатели порадовали нас огромным количеством интересных игр, многие из которых с сожалением пришлось вычеркнуть из списка. В этом своеобразном кастинге предпочтение отдавалось проектам, выгодно отличающимся от других новизной игровых идей, художественными достоинствами (в конце концов, мы ведь «Оскаров» раздаем, а не звания вроде «лучший клон C&C столетия» или «Quake-киллер тысячелетия»), но при этом не сбрасывались со счетов и достижения современных технологий – ведь благодаря им разработчикам удается создавать настолько достоверные миры.

## Выбор редакции

Члены нашего редакционного коллектива, как и все владельцы домашних ПК, любят в свободное время поиграть в компьютерные игры. Поэтому на одной из очередных редакционных летучек на повестке дня вопросом номер один значилось определение «Выбора редакции». Абсолютного единодушия, как и следовало ожидать, не наблюдалось, так что пришлось устраивать еще одно внутриредакционное мини-голосование, с результатами которого мы и предлагаем вам познакомиться.

### ИГРА ГОДА System Shock 2

Может в это трудно поверить, но мы не рассматривали Q3A и UT как главных претендентов на титул «Игра года» по версии редакции «Домашнего ПК». В этом вопросе наблюдалось полнейшее единодушие. Все как один согласилось с мнением, что более цельной игры, обладающей незабываемой атмосферой, великолепным сюжетом и захватывающим геймплеем, чем *System Shock 2*, в прошедшем году не было.

### ACTION-ARCADE Unreal Tournament

Со счетом 33:29 *Unreal Tournament* выиграл у *Quake III Arena*, подробности – в соответствующем материале этого номера.

### RPG Baldur's Gate

RPG – понятие растяжимое, поэтому в данной номинации присутствуют абсолютно разноплановые продукты, однако заслуживающей этого почетного титула мы считали именно «Врата Балдура» – игру, органично сочетающую в себе увлекательность с классическими принципами ролевой системы AD&D.

### ADVENTURE Outcast

Споры были недолгими – творение белгийских разработчиков покорило нас глубокой проработкой игрового мира, которым не погнушались бы самые серьезные RPG, а также невероятной красотой пейзажей мира Адельфы. Да и Московский симфонический звучит потрясающе...

### SIMULATION Rally Championship 2000

Хотя раздел симуляторов по разнообразности представленных в нем игр оставляет далеко позади все ос-

тальные. Именно «Чемпионат Ралли», на наш взгляд, может называться лучшим «симулятором года» в самом прямом смысле этого слова. Потрясающий реализм и точность имитации гоночного автомобиля произвели огромное впечатление на большую часть редакции.

## STRATEGY-WARGAME Homeworld

Очередная «Первая Полностью Трехмерная» стратегия действительно оказалась таковой: *Homeworld* совершил настоящий прорыв в третьем измерении и заслуженно получает наш выбор.

## ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ) Gabriel Knight 3

По традиции самыми сильными сценариями отличаются адвентюры. В этом году было много игр с мощным сюжетом и в других жанрах, тем не менее детективно-мистический роман, рассказанный Jane Jensen, по нашему мнению, достоин публикации в виде отдельной печатной книги.

## ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ Cutter Slade (Outcast)

Крутой экс-командо с лицом Брюса Уиллиса, неисчислимым запасом циничного юмора и незаурядной смекалкой был вне конкуренции — нас просто заставили поверить в реальность его существования.

## ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ Rynn (Drakan)

Сексапильная барышня с двухметровым молотом и ручным драконом на поводке потеснила уже начинающую стареть секс-бомбу Лару Крофт. Надо сказать, что на наш выбор в немалой степени повлияла и очень симпатичная «живая Ринн», присутствовавшая на всех главных выставках прошлого года и украшавшая страницы многих игровых журналов, в том числе и нашего.

## ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА Horned Reaper (Dungeon Keeper 2)

Ветеран подземных сражений с силами добра — старшина Хорин — не сдает своих позиций и в новой инкарнации стал еще сильнее, еще рогаfter и еще смелее. Да, бываю случаи, когда рога не являются недостатком для существа мужского пола.

## ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ System Shock 2

Ошеломляющий успех второго «Системного Шока» в немалой мере обусловлен великолепным звуком, заставляющим игрока испытывать неподдельный страх. Именно по этой причине самым впечатлительным приходилось уменьшать громкость и отключать поддержку A3D.

## ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ Omikron: The Nomad Soul

Не каждый день рок-легенды настолько глубоко внедряются в виртуальный мир (в прямом и

переносном смысле). Если бы ансамбль The Dreamers под управлением загадочного Bоз посетил с концертами наше измерение, то аншлаги ему были бы гарантированы.

## ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ) Tiberian Sun

Мнения об играх серии C&C могут быть прямо противоположными, но никто не станет отрицать, что их «околоигровое пространство», включающее инсталляцию, вступительный ролик и заставку, создано в лучших традициях голливудских киноблокбастеров. Не стала в этом плане исключением и Tiberian Sun.

## ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ Homeworld

Что особенного может быть в банальном и пустом Космосе? Оказывается в нем масса всего интересного. *Homeworld* настолько красивая игра, что порой геймеры заворожено следили за простым сборщиком ресурсов, совершенно забывая о необходимости контролировать ход боя. Можно даже сравнивать игру со знаменитыми «Звездными войнами», причем «лукасовцам» еще есть чему поучиться у разработчиков *Homeworld*.

## ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ (СИГ) ИГРА ИЛИ ЛОКАЛИЗАЦИЯ Аллоды 2

Несмотря на обилие претендентов на звание лучшей отечественной игры, мы решили остановить свой выбор на продолжении RPG-стратегии от Nival. Эта игра — вторичная по отношению к первой части — получилась на редкость целостной и интересной. Более того, предвосхитила (наряду с Аллодами 1) появление нового жанра RPS — Role Playing Strategy.

## Процесс пошел...

Онлайновое голосование проводилось с 17 декабря 1999 г. по 15 января 2000 г. на Web-сайте ITC-Online ([beta.itc.kiev.ua](http://beta.itc.kiev.ua)) и «ГамМер» ([gammer.kiev.ua](http://gammer.kiev.ua)). За это время через наш «избирательный участок» прошли около 1400 человек, что, кстати говоря, более чем вдвое превышает показатель прошлого года (600 проголосовавших).

Сеть, как известно, штука интернациональная и границ не имеет, так что среди наших респондентов есть любители игр не только из Украины и России, но и стран «дальнего зарубежья» — США, Израиль, Нидерландов, Германии, Канады, Польши, Египта, и всех экс-советских прибалтийских государств.

В очередной раз мы убедились, что игроки у нас в основном «мужеска полу». Судя по количеству ответов в разных категориях самыми активными были поклонники action, наименьшей же популярностью пользуются, как это ни печально, адвентюры. Мы рады сообщить, что среди голосовавших замечены «не последние» люди

в игровом мире: разработчики из известных российских компаний, а также журналисты из дружелюбных нам изданий. Поэтому можно с уверенностью заявить, что наша акция не прошла незамеченной.

А теперь даем команду: «Включить проекторы и микрофоны!». Церемония объявления победителей опроса читателей журнала «Домашний ПК» и Web-сайта «ГамМер» начинается.

## And The Winners Are...

### ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ (СИГ) ИГРА ИЛИ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Горький-17»	43,01%
«Аллоды 2»	28,53%
«Князь: Легенды Лесной страны»	14,9%
«Шизариум»	7,9%
SimCity 3000	6,36%

Хотя формулировка названия этой категории предполагала, что в ней участвуют на равных оригинальные разработки отечественных игровых компаний и локализации зарубежных продуктов, все-таки мы в глубине души желали победы «нашей» игре. Однако «господа избиратели» рассудили по-иному и отдали пальму первенства творению польских соседей, претерпевшему серьезное препарирование под скальпелями московских умельцев из Snowball. Нисколько не умаляя достоинства игры, мы полагаем, что во многом здесь дала себя знать агрессивная рекламная кампания, сопровождавшая ее выход. Опять же, жанровая принадлежность (эдакий сплав походовки в духе Incubation с элементами адвентюры и неоднозначным сюжетом) привела в стан ее активных сторонников намного больше народу, чем у того же «шизанутого» квеста или спокойного имитатора деятельности градоначальника (хотя по качеству локализации названные два продукта нисколько не уступают, а во многом даже превосходят «Горький-17»).

Преимущество «Аллодов 2» над столь долго ожидавшимся «Князем» тоже имеет совершенно разумное объяснение. Слишком томительным было ожидание «Легенды Лесной страны». Игроки рассчитывали на по меньшей мере что-то вроде российского «Diablo-киллера», а когда увидели, что «нет, не тянет», тогда и наступило охлаждение и даже разочарование. «Аллоды» же, не скрывая своего «сиквельного» характера и не претендуя на «революционную» новизну, медленно, но верно расширяли круг своих поклонников, что и сказалось на результатах голосования.

### ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Quake III Arena	46,92%
Homeworld	23,24%
Descent Freespace 2	17,45%
Nocturne	7,1%
Wheel of Time	5,29%

Разве кто-то сомневался? С самого начала было ясно, кто именно окажется победителем в этой номинации. Фактически лучший на данный момент игровой «движок» с поддержкой всех мыслимых и немыслимых спецэффектов с легкостью вывел Q3A в лидеры. Даже очень красивый и, что, на наш взгляд, более важно, невероятно





стильный Homeworld вынужден был уступить и в итоге оказался лишь на втором месте. А жаль...

### ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)

C&C: Tiberian Sun	35,97%
Dungeon Keeper 2	30,82%
Mechwarrior 3	14,75%
Omikron: The Nomad Soul	10,39%
Wheel of Time	7,99%

Надо признать, что «за отчетный период» мы так и не встретились с роликами, равными по классу лидерам прошлого опроса (Starcraft+Broodwar и Fallout 2). Тем не менее впечатляющих работ на этом поприще было немало.

Сразу же определились два явных лидера, причем они оказались совершенно противоположными по своему характеру. Основательности и солидности киновставок с настоящим голливудским эпизодом масштаба Джеймса Эрла Джонса (на счету этого ветерана кинопромышленности более сотни ролей и огромное количество «озвучек», включая леденящий душу голос легендарного Дарта Вейдера) в Tiberian Sun приколисты из Bullfrog противопоставили совершеннойшую бесшабашность, проницательный и черный юмор мини-фильмов, живописующих забавные моменты из нелегкого быта обитателей подземелья, живущих под чутким руководством соответствующего Хранителя. Борьба шла на равных, и лишь незадолго до финиша «серьезность и реалистичность» совершили мощный рывок, благодаря которому «Солнце Тибериума» взойшло на высшую ступеньку пьедестала почета.

### ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Homeworld	30,53%
Outcast	21,31%
Omikron: The Nomad Soul	19,99%
Darkstone	15,86%
Interstate'82	12,32%

«Эта музыка сделала Космос одним действительно большим, большим настроением», — сказал как-то обозреватель Web-сайта Gamespot ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)) о нашем победителе в этой номинации. Казалось бы, ничего такого сверхъестественного в музыкальном пространстве, на фоне которого разворачиваются космические сражения в Homeworld, и нет. И не только участие «динозавров» арт-рока из группы Yes выдвинуло ее в лидеры. Главное здесь то, что музыкальный фон идеально подчинился основной идее игры. Он так пронзительно создает настроение щемящего одиночества в совершенно враждебном Космосе, что порой даже жутко становится.

Outcast привлёк играющих меломанов солидностью и высоким качеством записи музыки. Как вы помните, 62-минутное «выступление» Московского симфонического оркестра занимало около 90% второго диска игры и было записано в формате CD-Audio. Рок-ветеран David Bowie и его виртуальный ансамбль The Dreamers (Omikron: The Nomad Soul) до финишной ленточки на равных соперничали с «московскими симфонистами», но, несмотря на почти десяток запоминающихся песен, вошедших в игру, а также музыкальный компакт Hours, им так и не удалось «вырвать серебряную медаль».

### ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Unreal Tournament	35,58%
Quake III Arena	30,14%
System Shock 2	24,11%
Rally Championship 2000	5,08%
Carnivores 2	5,08%

На удивление, первое место в этой номинации досталось не народному «любимчику» Quake III Arena, а его основному конкуренту, хотя в Q3A используется технологически более совершенная версия API трехмерного звука — A3D 3.0. Все же рабочий инструмент, насколько бы совершенным он ни был, все равно остается лишь средством, но никак не конечной целью. И действительно, разработчики из Epic Games с помощью «всего лишь» второй версии A3D удалось добиться гораздо большей реалистичности звука, его атмосферности, что ли. В отличие от id Software, рассматривающей звук исключительно с утилитарной точки зрения — для облегчения ориентирования в игровом пространстве, и только, разработчики UT большое внимание уделили созданию фоновых шумов, да и собственно звуков, имеющих, так сказать, практическую пользу, проработаны гораздо детальнее. Так что подобный результат закономерен.

Получивший всего лишь «бронзу» System Shock 2, на наш взгляд, заслуживает лучшей оценки — ведь звук в нем, как и в предыдущем продукте Looking Glass — Thief, играет едва ли не более важную роль, чем даже графика. Недостатки чисто визуального характера в них с лихвой компенсируются звуковым рядом, с помощью которого, собственно говоря, разработчикам и удается добиться мрачной, гнетущей атмосферы, царящей в обеих играх. Обидно, что только четвертая часть проголосовавших смогла по достоинству оценить этот продукт.

### ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА

Horned Reaper (Dungeon Keeper 2)	26,66%
Kane (C&C: Tiberian Sun)	25,92%
Mistress (Dungeon Keeper 2)	16,99%
Boz (Omikron: The Nomad Soul)	16,4%
Arokh (Drakan)	14,03%

В «группе поддержки» с самого начала голосования образовались две соперничающие «слабые парочки», одна из которых претендовала на лавры победителя, другая всла неперемимый бой за «третье призовое». В итоге финишным рывком «бронзу» вырвала вся из себя в плетях и коже неподражаемая Mistress, не спасавшаяся перед прошлыми заслугами и популярностью виртуального Дэвида Боуи (Boz). А ее коллегу из Dungeon Keeper 2 — рогатого симпатягу Horned Reaper — не смущали зловещий внешний вид и не менее зловещие замашки воскресшего, аки Феникса из пепла, гражданина Кейна, и всего лишь десять голосов принесли победу Хорну.

### ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ

Lara Croft (Tomb Raider 4)	49,16%
Rynn (Drakan)	27,13%
SHOON (System Shock 2)	14,3%
Grace Nakimura (Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned)	6,71%
Darci Stern (Urban Chaos)	2,7%

Скажите на милость, это когда-нибудь кончится? Неужели Ларкс суждено до скончания веков

### ИХ НАГРАДЫ. ИГРЫ'99 С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ИЗВЕСТНЫХ WEB-ЖУРНАЛОВ

Gamespot ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com))  
 Лучшая музыка — Homeworld  
 Лучший звук — System Shock 2  
 Лучший сценарий — Planescape: Torment  
 Лучшая графика (технология) — Quake III Arena  
 Лучшая графика (внешний вид) — Rayman 2  
 Лучшая многопользовательская игра — Quake III Arena  
 Лучшее дополнение — Half-Life: Opposing Force  
 Лучшая игра, а которую никто не играл — Disciples: Sacred Lands  
 Худшая игра — Skydive!  
 Action — Unreal Tournament  
 Adventure — Outcast  
 Автосимулятор — NASCAR Racing 3  
 Головоломка — Pandora's Box  
 RPG — Planescape: Torment  
 Фантастический симулятор — Descent: Freespace 2  
 Симулятор — MIG Alley  
 Спортивная игра — High Heat Baseball 2000  
 Стратегия — Age of Empires II  
 Игра года — EverQuest

### GameSpy.com ([www.gamespy.com](http://www.gamespy.com))

Стратегия — Homeworld  
 Симуляторы — Descent: Freespace 2  
 Тактическая игра — Rainbow Six: Rogue Spear  
 Автосимулятор — Midtown Madness  
 RPG — System Shock 2  
 Спортивная игра — NBA Live 2000  
 Action — Wheel of Time  
 Adventure — Nocturne  
 Игра года — Unreal Tournament  
 Лучшая графика — Quake III Arena, Nocturne, Wheel of Time  
 Лучший звук — Hidden and Dangerous, Homeworld  
 Лучшая музыка — Omikron, Homeworld, Nocturne  
 Лучший сценарий — Septerra Core, Nocturne  
 Лучший AI — Unreal Tournament  
 Лучшее смешение жанров — System Shock 2, Drakan

### БИБЛИОГРАФИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ПО ПУБЛИКАЦИЯМ В «ДОМАШНЕМ ПИ»

Quake III Arena — № 1 и 2, 2000  
 Baldur's Gate — № 2, 1999  
 Outcast — № 8–9, 1999  
 Need for Speed: Road Challenge — № 8–9, 1999  
 Heroes of Might and Magic III — № 3, 1999  
 System Shock 2 — № 10, 1999  
 Tomb Raider: The Last Revelation — № 1–2, 2000  
 Dungeon Keeper 2 — № 8–9, 1999  
 Unreal Tournament — № 1–2, 2000  
 Homeworld — № 12, 1999  
 Command&Conquer: Tiberian Sun — № 11, 1999  
 «Горный-17» — № 12, 1999



царствовать на троне королевы игрового мира? Неужели народ настолько привык к ней, что не желает замечать прелестных новых лиц, обладающих к тому же чертовским обаянием, грацией, да и соответствующими формами.

До слез «абыдно» за Darci Stern, оставшуюся на последнем месте. Отличница боевой и физической подготовки, любимица всего своего полицейского подразделения, в конце концов, красавица, но, видимо, мало кому из игроков пока доведется разбираться с «хаотичными» проблемами, возникшими на переломе тысячелетий в одном американском городе.

Грейс Накимура и SHODAN — персонажи, вообще говоря, своеобразные и привлекают внимание не столько чисто женскими прелестями, сколько неординарным складом мышления и другими «параметрами» личностного свойства, но кибер-дама, по мнению участников голосования, оказалась убедительней своей противницы «из плоти и крови».

Ах, Ринли, очаровательная Ринли, даже твой верный друг — красный дракон Арох — не смог доставить тебя на вершину нашего игрового Олимпа, а мы так надеялись... К слову сказать, Лара Крофт стала обладательницей абсолютно лучшего результата среди всех категорий нашего опросника, получив 49,16% голосов в своей номинации. Ближе всех к ней подобрался Quake III Arena (48,28% в Action-Arcade).

#### ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ

<b>Cutter Slade</b> (Oulcast)	<b>35,74%</b>
<b>Stranger</b> (Nocturne)	<b>21,76%</b>
<b>Indiana Jones</b>	<b>19,63%</b>
(Indiana Jones and The Infernal Machine)	
<b>Gabriel Knight</b>	<b>18,09%</b>
(Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned)	
<b>Raziel</b> (Legacy of Kain: Soul Reaver)	<b>4,78%</b>

Нет ничего удивительного в том, что все номинанты представляют игры, относящиеся к жанру adventure или action/adventure. Действительно, забавно бы выглядела эта номинация, если бы в ней фигурировали, например, SU-27 или команда киевского «Динамо» из FIFA2000. Так что все наши претенденты на высший титул в этой категории — настоящие мужчины, с сильными характеристиками, а порой и сверхъестественными способностями.

Победа парня в оранжевой рубашке по имени Каттер Слэйд, известного широким массам также, как Улюкай, не вызвала сомнений. Он уверенно захватил лидерство с первого дня голосования. Ну, как же тут не стать первым в нашем избирательном марафоне? Все миры далекой Адельфы прошел, массу головоломок решил, общий язык с большинством местных аборигенов нашел и, наконец, катастрофу, грозящую Земле, предотвратил. Такое по силам только лишь настоящему герою.

Таинственный незнакомец в развевающемся плаще, не имеющий даже имени (просто Stranger — и все), несмотря на «драконовские» требования, которые выдвигала среда его обитания, игра Nocturne, к «матчасти» компьютеров, тоже судя по всему оставил неизгладимый след

в сердцах преданных поклонников «гибридного» жанра action/adventure.

Давние знакомые Габриэль Найт и Индиана Джонс, в прошлом году опять с головой окунувшись в новый водоворот приключений, напомнили, что у старой гвардии, осваивающей трехмерные миры, остался еще порох в пороховницах, и они вполне способны снова привлечь к своим личностям внимание многих и многих тысяч геймеров.

#### ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)

<b>System Shock 2</b>	<b>33,04%</b>
<b>Omikron: The Nomad Soul</b>	<b>21,85%</b>
<b>Gabriel Knight 3:</b>	
<b>Blood of The Sacred,</b>	
<b>Blood of The Damned</b>	<b>18,25%</b>
<b>Nocturne</b>	<b>16,63%</b>
<b>Wheel of Time</b>	<b>10,23%</b>

Мы живем в такие времена, когда даже головоломки (они же puzzles) снабжаются мало-мальски складными сюжетами (возьмем хотя бы тот же «Ящик Пандоры»). А что уж тут говорить об играх адвентюрной направленности, где приключения, а стало быть увлекательность и детальная проработка сценария являются основными факторами общего успеха игры.

Стандартными коллизиями типа «на старушку Землю напала орда космических негодяев» нынче никого не удивишь, вот и приходится игроделам либо самим превращаться

в писателей, либо договариваться с признанными мэтрами (за немалые деньги), либо (что тоже обходится в звонкую монету) использовать солидный литературный материал.

Тематика сюжетов в нашей пятерке лидеров очень широка — от мистического детектива в классических традициях Агаты Кристи (Gabriel Knight 3) до кинематографичных по своей сути триллеров в футуристическом (Omikron: The Nomad Soul) и ретро (Nocturne) стилях. Стоит отметить, что разрыв в голосах между тремя упомянутыми играми оказался незначительным, поэтому они расположились очень плотной группой в середине нашей «турнирной таблицы».

Однако треть участников акции была настолько «системно шокирована», что, насколько не сомневаясь, отдала лавры победителя этому «многообороту», фигурировавшему в нескольких номинациях нашего опроса. Вот вам очередное доказательство того, что в настоящей игре все должно быть прекрасно — и сюжет, и звук, да и мысли...

#### STRATEGY-WARGAME

<b>Heroes of</b>	
<b>Might &amp; Magic III +add-on</b>	<b>38,96%</b>
<b>Age of Empires 2:</b>	
<b>Age of Kings</b>	<b>17,67%</b>
<b>C&amp;C: Tiberian Sun</b>	<b>16,15%</b>
<b>Homeworld</b>	<b>14,19%</b>
<b>Jagged Alliance 2</b>	<b>13,03%</b>

Игры из серии *Heroes of Might & Magic* уже давно называют просто «Героями», и никому не приходит в голову соотносить это название с чем-либо другим. *НОММ* стали подлинно народными «ге-

роями». Несмотря на то что в 1999 г. вышли такие заранее обреченные на коммерческий успех хиты, как *Age of Empires II: Age of Kings* и *Command & Conquer: Tiberian Sun* (кстати, занявшие в нашем опросе, соответственно, второе и третье места), игровая общественность осталась верной своим любимцам, и третья часть «Героев», поддержанная прекрасным дополнением *Armageddon's Blade*, не дала конкурентам ни единого шанса на первенство в «стратегической» категории. Кстати, в результатах по этой номинации как в зеркале отразилась тенденция, наблюдавшаяся и ранее. Мы уже давно заметили, что в массе своей игроки являются довольно консервативным народом и в новых играх очень ценят «узнаваемость» и «похожесть на старое», при этом частенько «со скрипом» воспринимают нововведения.

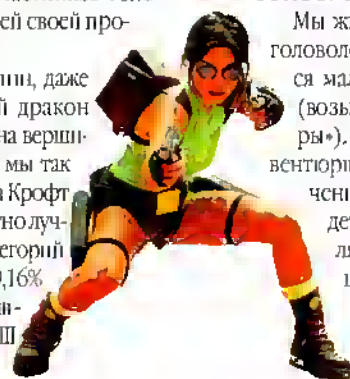
Как видим, трехмерная космическая стратегия *Homeworld*, заслужившая высокие оценки во всех игровых журналах и по праву названная «революционной», оказалась всего лишь четвертой и уступила пусть и отличному, но все же сиквелам и продолжениям признанной классики жанра.

#### SIMULATION

<b>Need For Speed: Road</b>	
<b>Challenge (High Stakes)</b>	<b>45,48%</b>
<b>FIFA 2000</b>	<b>19,02%</b>
<b>SimCity 3000</b>	<b>14,03%</b>
<b>Flanker 2</b>	<b>13,23%</b>
<b>Rally Championship 2000</b>	<b>8,24%</b>

Пожалуй, более разношерстной компании в нашем голосовании не было: две автогонки, авиасимулятор, футбол, экономический симулятор... Зато, с другой стороны, такая подборка — по одному лучшему просекту от каждого поджанра — позволяет, кроме всего прочего, сравнить также и их популярность в народе. Сенсации не случилось: в очередной раз зрелищные и простые в освоении аркадные гонки *Need For Speed* одержали уверенную победу над остальными представителями этого сложного и интересного вида компьютерных игр. Футбольный симулятор занял почетное второе место — лучшее опровержение устоявшегося мнения о непопулярности среди нашего народа спортивных симов.

Хотя, пожалуй, одна сенсация в этом разделе все же имеет место быть — невероятно шизкий рейтинг российского хардкорного симулятора истребителя *Flanker 2*. Конечно, авиасимы распространены в народе не так широко, как автогонки, однако причина такого результата, как нам кажется, еще и в определенных недочетах самой игры — например в несколько упрощенной модели полета, невероятная реалистичность которой в свое время была основным достоинством первой части игры. Также, возможно, украинской части «избирателей», что называется,





«не пошла» идея воевать против своего государства на стороне России.

Очень жаль, что великолепный раллийный симулятор — Rally Championship 2000 — занял последнее место. Нам кажется, это обусловлено в первую очередь тем, что немногие отечественные домашние пользователи ПК являются обладателями игрового комплекта «руль+педали», без которого в RC2000 играть решительно невозможно.

## ADVENTURE

<b>Outcast</b>	<b>44,3%</b>
<b>Omikron: The Nomad Soul</b>	<b>28,81%</b>
<b>Gabriel Knight 3:</b>	
<b>Blood of The Sacred,</b>	
<b>Blood of The Damned</b>	<b>18,49%</b>
<b>Discworld Noir</b>	<b>7,99%</b>
<b>Faust:</b>	
<b>The 7 Games of the Soul</b>	<b>3,4%</b>

Всем известно, что нынче жанр адвентур, или, как их любят у нас называть, «квестов», переживает не лучшие времена. Средств на их разработку требуется много, однако коммерческие результаты нельзя признать утешительными, так как вложенные деньги не всегда окупают затраты, я уже не говорю о прибылях. Однако прошедший год мы осмелимся назвать переломным, поскольку несколько проктов, относящихся к этому издаванию любимому многим жанру произвели настоящий фурор в околонуловом мире. Нельзя назвать их подальными, но тенденция к созданию настоящих, многоплановых игровых миров, обладающих своей географией и населенных массой уникальных персонажей со своими характерами, не может не радовать.

К играм, занявшим в нашем опросе первых два места, отношение публики было неоднозначным. Во многом это объясняется новизной отдельных аспектов как технологического исполнения, так и собственно геймплея, к которым, как уже отмечалось в разделе стратегий, народ привыкает с большим трудом. Тем не менее более традиционные по своему характеру Gabriel Knight 3 и Discworld Noir оказались всего лишь на третьем и четвертом местах. Что же касается «Фауста», то его время просто-напросто еще не пришло. Мы уверены, что если бы обещанная локализация от Nival/IC уже вышла в свет, то интеллектуальная схватка с Мефистофелем получила бы больше голосов.

## RPG

<b>Baldur's Gate</b>	<b>30,36%</b>
<b>Might &amp; Magic VI:</b>	
<b>For Blood and Honor</b>	<b>30,07%</b>
<b>System Shock 2</b>	<b>26%</b>
<b>Revenant</b>	<b>7,48%</b>
<b>Ultima IX: Ascension</b>	<b>6,1%</b>

По большому счету победителем в этой категории должна была стать Planescape: Torment (см. обзор в этом номере журнала) — очередная эпическая ролевая игра, вышедшая и преддверии Нового года. Но традиционно для Black Isle она опоздала к разбору полетов. Впрочем, как и наша нынешняя победительница Baldur's Gate опоздала к прошлогоднему награждению, появившись на свет в конце 98-го.

Резко захватив лидерство в данной категории, «Врата Балдура» подергались в самом конце го-

лосования настоящей атаке со стороны любителей «мыльного» сериала Might and Magic. И только четыре голоса преданных поклонников настоящих RPG позволили игре занять полагающееся ей первое место. Что уж тут спорить — именно Baldur's Gate стала своеобразным возвращением к истокам жанра, выполненным к тому же на столь высоком уровне. Именно игра Black Isle показала массам геймеров по всему миру, что классические ролевые игры, соблюдающие все правила системы AD&D, могут быть настолько увлекательными и оригинальными.

Третье место в нашем опросе, также по праву, заняла великолепная System Shock 2 — игра, которую нельзя назвать чистой RPG, но, тем не менее, остающейся таковой по своей сути.

Фантастический фильм ужасов, просто нановый «романтикой» знаменитых Aliens, пришелся по душе четвертой части игроков.

Что же до девятой части некогда знаменитой Ultima, то огромное количество ошибок, непомерные системные требования и отход от привычной классической ролевой системы сделали свое черное дело. В итоге — последнее место.

## ACTION-ARCADE

<b>Quake III Arena</b>	<b>48,28%</b>
<b>Unreal Tournament</b>	<b>30,99%</b>
<b>Kingpin</b>	<b>11,19%</b>
<b>Mechwarrior 3</b>	<b>7,1%</b>
<b>SWAT 3: Close quarter battle</b>	<b>2,44%</b>

В этой категории, откровенно говоря, можно было бы ограничиться всего лишь двумя кандидатами, поскольку изначально было ясно, что основными претендентами на почетное звание лучшего 3D-action были Q3A и UT (на которые в итоге пришлось четыре пятых всех голосов). Великая сила привычки — все творения id Software становились суперхитами, не стал исключением и Q3A. Джон Кармак сотоварищи за долгие годы разработки шутеров досконально изучили вкусы массового игрока, что особенно заметно в их очередном творении. И пусть журналисты практически единодушно отдадут свои голоса в пользу «Нереального Турнира» (заметьте, что и мы в этом случае не стали исключением), тем не менее успех проекта в конечном итоге определяется не нами, а играющими массами, которые свое мнение выразили вполне однозначно: отрыв Q3A от UT в нашем голосовании составляет целых 17%.

Гангстерский шутер с обилием ненормативной лексики получил «бронзу» — убедительное доказательство тому, что одних только великолепно выполненных составляющих частей (замечательной графики, запоминающегося музыкального сопровождения авторства достаточно известной на западе группы Cypress Hill и тонны нецензурных выражений) все же недостаточно для получения звания лучшего в жанре. Необходимо, чтобы все вышеперечисленное органично дополняло друг друга, составляя единое целое, чего, как нам кажется, в случае с Kingpin не наблюдается. Да, у разработчиков получился уверенно стоящий на ногах середнячок, однако изюминки, благодаря которой игра и становится собственно хитом, в Kingpin нет. Результат закономерен.

## ИГРА ГОДА

А теперь начнем обратный отсчет в самой главной категории опроса — «Игра года».

<b>10. Rally Championship 2000</b>	<b>0,43%</b>
<b>9. SimCity 3000</b>	<b>1,87%</b>
<b>8. Omikron: The Nomad Soul</b>	<b>3,24%</b>
<b>7. Outcast</b>	<b>4,76%</b>
<b>6. Command&amp;Conquer:</b>	
<b>Tiberian Sun</b>	<b>5,98%</b>
<b>5. System Shock 2</b>	<b>6,84%</b>
<b>4. Homeworld</b>	<b>7,2%</b>
<b>3. Baldur's Gate</b>	<b>9,58%</b>
<b>2. Unreal Tournament</b>	<b>20,89%</b>

А 39,19% принявших участие в опросе читателей «Домашнего ПК» и Web-сайта «ГамМер» считают, что титула «Игра года» заслуживает...

## QUAKE III ARENA.

Наши аплодисменты и здравницы в адрес победителя!!!

А теперь, как водится, небольшой комментарий к списку «лучших из лучших». Зная ураганную активность заключенных в сетевых баталиях мастеров рэпигана и гроссмейстеров ракетджампа, а точнее поклонников игр 3D-action, мы и предполагали, что главная интрига в основной номинации опроса будет строиться вокруг своеобразного десматча между Quake III Arena и Unreal Tournament. И наши ожидания оправдались на 100%. Суммарное количество участников, отдавших свои голоса за эти две игры, составляет 60% от общего числа «избирателей», на долю остальных восьми приходится всего 40%. Несмотря на то что при внимательном анализе всех компонентов игры в конце концов приходишь к выводу, что и комплексе Unreal Tournament все-таки обставляет своего конкурента, «глас народа» пока свидетельствует об обратном. Скорее всего в этом выражается преданность любимой игре, несмотря на третье воплощение и не всегда восторженный прием нововведений остающейся все той же культовой «квакой», заставляющей учащегося биться миллионы геймерских сердец и палять тонны адресов. И, кроме всего прочего, в полученном результате ярко проявилась та самая тенденция к «консервативности», о которой мы не раз вспоминали, комментируя итоги опроса («Квака» должна быть первой только потому, что она «Квака». И все тут!).

Взглянув на последний список, можно заметить интересную его особенность. Перечень кандидатов содержал по две игры, относящиеся к каждой из пяти жанровых категорий, и по окончательным результатам можно судить о степени активности поклонников различных жанров (а значит, в определенном смысле, о популярности этих жанров). На первом месте у поклонников компьютерных игр, как видно из результатов анкетирования, идет 3D-action. Вторым по популярности жанром с небольшим преимуществом стали RPG, самую малость им проиграла стратегия. Далее, к нашему удивлению, следуют адвентюры, и на последнее место наши респонденты ставят различные симуляторы.

Ну что ж, вот и подошла к концу наша акция «Игровые Оскары'99». А какие категории будут отмечены в нашей акции тысячелетия... что ж, пусть это будет для вас сюрпризом.

А теперь пришло время определить счастливиц, выправивших призы от компьютерных фирм Киева и редакции журнала «Домашний ПК». Переверните страницу — возможно повезло именно вам. ■



# Победитель получает GeForce

Прежде всего, мы хотим искренне поблагодарить абсолютно всех членов «Академии игровых наук и искусств». Это почетное звание одним фантом своего голосования они заслужили по праву. Любой опрос сам по себе – занятие интересное и полезное. А шанс стать обладателем приза, которому позавидуют все друзья и соперники по сетевым баталиям, добавляет здорового азарта и заставляет с еще большим нетерпением ждать завершения акции.

Но опрос уже в прошлом. С обладателями «Игровых Оскаров '99» вы только что познакомились. И теперь пришла пора перейти к официальной, но такой приятной для многих, заключительной части нашей акции. Честно скажем, что мероприятий подобного масштаба по количеству, а главное, по качеству призов в нашей редакции еще не было.

18 января в редакции «Домашнего ПК» авторитетная комиссия провела среди участников онлайн-голосования, проходившего на Web-сайтах «Издательского Дома ИТС» ([www.its.kiev.ua](http://www.its.kiev.ua)) и «Гаммер» ([www.gamster.kiev.ua](http://www.gamster.kiev.ua)), розыгрыш призов, любезно предоставленных спонсорами, поддержавшими нынешнюю акцию.

Еще хотелось бы добавить, что большая часть разыгранных лицензионных игр фигурирует среди победителей в различных категориях нашего опроса, остальные же, по меньшей мере, числятся в номинантах. Отсюда можете сделать вывод, что «серднычковых» среди них просто нет, мы бы даже сказали, что это сплошь хиты.

Итак, ищите себя в списке счастливых, которым улыбнулась удача.

Но начнем не с игр и не с «железа», а с двух приятных дополнений к гардеробу настоящего игромана. Майка

с символикой очаровательного симулятора парка развлечений **Theme Park World** уезжает в город Хмельницкий к Константину Гайдзенко. Есть категория геймеров, что повесили бы футболку, которую получит Митя Алексеев из Киева, в красный уголок вместо иконы. Догодываетесь, кто на ней изображен? Ну конечно, вездесущая **Лара Крофт**.

Случай распорядился так, что игра **Drakan** с главной героиней, красивой Ринн, чуть было не сбросившей Лару с трона гейм-богини и занявшей почетное второе место в категории «Лучшая женская роль», попадет в надежные руки Юрия Кушнира из Киева.

Генерал Соломон, Кейн и другие персонажи очередного акта противостояния между GDI и NOD (**Command & Conquer: Tiberian Sun**) оживут на экране монитора Антона Першина из Москвы.

Туда же, в столицу России отправится и **«Аллоды 2»** (ее обладателем стал Сергей Горячев) и **«Горький-17»** (напомним Алексею Шеру, что в шикарной коробке, кроме диска и руководства, он найдет постер и футболку). Еще один комплект **«Горького-17»** попадет в город черныбыльцев Славутич к Александру Коренскому.

Два призера обитают в Подмоскowie. Артему Клиньковскому из Павлов-

ского Посада достался **«Князь»**, а Дмитрию Гютикову из Красногорска предстоит общение с незабываемым рогачом Хорна и прочими персонажами блестящей игры **Dungeon Keeper 2**.

Вереница шикарных автомобилей из коробки, на которой написано **Need For Speed: Road Challenge** (победитель в категории симуляторов), поплывет в Николаев и припаркуется у дверей дома, где живет Алексей Агафонов.

Красочная и увлекательная action/RPG **Darkstone**, очаровавшая всю нашу редакцию еще и замечательным заключительным видеоклипом с титульной песней, достается Павлу Коваленко из Киева.

Напряжение нарастает. Мы подбираемся к играм, заслужившим наибольшее признание как среди участников опроса, так и в нашем небольшом коллективе.

«Игра года», по мнению редакции, и обладатель приза за лучший сюжет **System Shock 2**. Думается, что Сергей Шафранский из Хмельницкого будет приятно шокирован, когда узнает, что этот шедевр отныне займет место в его коллекции.

К сожалению, абсолютный чемпион по итогам нашего голосования (вы знаете, о чем идет речь) еще не добрался до просторов СНГ, но это зна-

менательное событие произойдет довольно скоро. Но зато коробка с великой и неповторимой игрой **Unreal Tournament**, несколько не уступающей Q3A, тоже «стояла на колу» в нашем розыгрыше. И мы от души поздравляем Александра Казакова из г. Менделеевска, что в Татарстане. Надеемся, ему хватит геймерской квалификации, чтобы победить очень умных ботов в «Нереальном Турнире».

Пятеро игроманов, выигравших предоставленные «Издательским Домом ИТС» подписки на журнал «Домашний ПК», будут его получать на протяжении первого полугодия 2000 г. Это Владимир Семигородский (Львов), Андрей Грищенко (Киев), Александр Пешнев (Донецк), Сергей Козленко (Киев) и Владимир Рошук (Хмельницкий).

И наконец, три главных приза, воплотивших в себе новейшие технологические достижения и позволяющих сделать игровые миры еще реальнее, еще осязаемее, еще прекраснее.

Обладателем звуковой карты **Diamond Monster Sound MX300** стал Дмитрий Галицкий из Запорожья.

Видеоакселератор **ASUS AGP-V3800** на основе **TNT2** теперь будет несомненной частью домашнего ПК у киевлянина Александра Охременко.

А Константина Конькова из Киева мы от души поздравляем с завоеванием главного приза – видеоакселератора **ASUS AGP-V6600** на базе чипсета **GeForce 256**.

Ну что ж, призы розданы. Их счастливые обладатели празднуют победу. Остальным мы скажем: «Если на сей раз удача обошла вас стороной, не унывайте. Читайте наш журнал, участвуйте в конкурсах, викторинах, опросах, и призы не заставят себя долго ждать».

## Редакция выражает искреннюю благодарность компаниям, предоставившим призы для участников акции «Игровые Оскары '99»

<b>MDM-Service:</b> тел. (044) 464-7777, <a href="http://www.e.com.ua">www.e.com.ua</a>	Видеоакселератор ASUS AGP-V6600 на базе чипсета GeForce 256
<b>Help:</b> тел. (044) 235-9651 <a href="http://www.helpco.kiev.ua">www.helpco.kiev.ua</a>	Видеоакселератор ASUS AGP-V3800 на основе TNT2
<b>«ЕвроПлюс»:</b> тел. (044) 276-7496, <a href="http://www.eplus.kiev.ua">www.eplus.kiev.ua</a>	Звуковая карта Diamond Monster Sound MX300
<b>SoftClub:</b> (095) 232-6952	Лицензионные игры зарубежных издателей Darkstone, Drakan, Dungeon Keeper 2, Need For Speed: Road Challenge, Command and Conquer: Tiberian Sun, System Shock 2, Unreal Tournament. Майки с символикой Theme Park World и Tomb Raider
<b>«1С»:</b> тел. (095) 737-9257, <a href="http://www.1c.ru">www.1c.ru</a>	Лицензионные игры «Горький-17», «Князь», «Аллоды 2»





Олег Данилов

# Безымянный в Городе Дверей

*Жить — все равно что любить: все разумные доводы  
против этого, и все здоровые инстинкты — за.*

Сэмюэл Баглер



**Planescape: Torment** появилась в нашей редакции всего на несколько дней позже начала голосования по итогам прошедшего игрового года. Именно поэтому великолепная игра и не попала в список номинантов. Жаль, ведь очередное творение Black Isle, без сомнения, является лучшей RPG, изданной в 1999 году.

**Название** Planescape: Torment  
**Разработчик** Black Isle  
**Издатель** Interplay  
**Жанр** ролевая игра

## КРАСНОЗНАМЕННАЯ И ЛЕГЕНДАРНАЯ

Существуют только две компании, в новых играх которых я не сомневаюсь ни на секунду. Это, естественно, id Software и... Black Isle. Наверно, они просто не умеют делать плохие игры. Каждый продукт, выпущенный под этими марками, претендует либо на звание игры года, либо на титул лучшей в своем жанре.

Дифирамбы и славословия, высказанные в адрес «Черного Острова», не поддаются исчислению. Многие, да и мы в том числе, приписывают этой компании заслугу в возрождении захиревшего пару лет назад жанра классических ролевых игр. Буквально ворвавшись в котурт лидеров мирового игстроения, Black Isle подняла под себя практически весь рынок RPG.



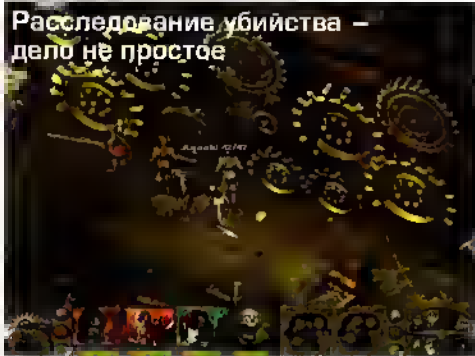
Скажи-ка, Голем?



Действительно, все сколько-нибудь заметные ролевые проекты, вышедшие в 1997–99 гг. и планирующиеся на следующий год, создавались при участии компании. Немного отвлекаясь от темы статьи, хочется вспомнить этапы этого боевого пути и внести ясность в путаницу с издателями и разработчиками, которая может возникнуть у непосвященного читателя.

Итак, созданное во второй половине 1997 г. подразделение Interplay по разработке и изданию ролевых игр сразу же громко заявило о себе. Fallout перевернула наше представление о том, как должна выглядеть RPG, и надолго стала своеобразным стандартом жанра. Далее, в конце 1998 г. Fallout 2 подняла планку на недосягаемую высоту — настолько захватывающей, цельной и неординарной игры мы еще не видели. Тогда же, в конце 1998, Black Isle издала проект никому не известной BioWare — Baldur's Gate, и все поняли, что RPG, строго соблюдающие классические правила AD&D, тоже могут быть безумно интересными. Далее следует не менее удачное дополнение к оригинальной игре — Tales of The Sword Coast. И вот наконец-то появляется Planescape: Torment, речь о которой пойдет ниже.

Но компания не собирается останавливаться на достигнутом. В 2000–2001 гг. нас ждут Baldur's Gate II: Shadows of Amn (BioWare, Black Isle), Icewind Dale (Black Isle) и Neverwinter Nights (BioWare, Black Isle) — проекты, заранее названные хитами.



Расследование убийства —  
дело не простое

Графика

Звук и музыка

Играбельность

Ценность для жанра

## «ДПК»-РЕЙТИНГ



## РОДСТВЕННИКИ И ПРЕДИИ

Худобедно разобравшись с разработчиками и издателями, перейдем непосредственно к Planescape: Torment (приблизительный перевод названия, над которым весь коллектив редакции мучался в течение недели, — «Вереница миров: Мучение», точный перевод практически невозможен).

Итак, этот ролевой проект основан на игровой вселенной TSR Planescape. Здесь TSR — обладательница прав на систему AD&D и множество других «миров», принадлежащая в свою очередь всемирно известной компании Wizard of The Coast, которая была куплена не так давно мегакорпорацией Hasbro. TSR Planescape — вселенная настольных RPG (американцы говорят pen & paper), созданная в 1993 г. Принцип ее построения лично мне очень напоминает знаменитую «Библиотеку Доменини» из карточной игры Magic: The Gathering все той же Wizard of The Coast. Игра основана на второй редакции правил Advanced Dungeons and Dragons (третья редакция появилась совсем недавно и не отражена в Planescape: Torment).

Если говорить о компьютерных «предках», то после знакомства с игрой вы сразу же поймете, из каких двух проектов черпали вдохновение разработчики Torment. Конечно же, это Fallout и Baldur's Gate, движок последней — Infinity — используется в «Мучении».

## WHAT IS THE PLANESCAPE?

Итак, что же представляет собой мир Planescape. Созданная Зебом Куком (Zeb Cooke) вселенная основана на понятии Внешних Миров — Outer Plane (в англоязычной фэнтезийной традиции plane — не только плоскость, но и иное, параллельное измерение). Взяв за основу классических толкиеновских персонажей, пропустив их через призму AD&D, Зек Кук создал мир хаоса и тьмы, где боги



и люди соседствуют друг с другом, населенный как обычными, так и фантастическими существами. Мир, в котором перейти в другое измерение так же просто, как открыть дверь.

В центре Planescape расположен город Sigil, называемый также «Городом Дверей». Множество порталов ведут из него в другие измерения, это и есть те самые двери, через которые вы попадаете в иные миры. В любом месте — за вечно закрытой дверью, за кучей мусора, просто в стене — может открыться дыра в неизведанное. Каждый такой портал имеет свой собственный ключ, в качестве которого выступают совершенно ординарные предметы — камни, кольца и даже... вылика. Правильно Сигилом «милая» дама, прозванная Lady of Pain (Властительница Боли).

### БЕЗ РОДУ, БЕЗ ПЛЕМЕНИ, ИЛИ ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Все начинается в Морге. Это удивительное здание стоит в самом центре Сигила, и именно здесь вы приходите в себя, чтобы познакомиться со своим первым и постоянным напарником — Морге. Ваш персонаж, ваше второе я — бывший мертвец (успевший умереть, но не достигший состояния Истинной Смерти), пытаясь некто вроде зомби по прозвищу Безымянный (Nameless One, любят в Black Isle подобные имена, предыдущий культовый герой звался Избранным — Chosen One). Морге вообще не что иное, как летающий череп, что совершенно не мешает ему быть проницательным собеседником и отличным бойцом (он кусает врагов). Вы приходите в себя и с удивлением узнаете, что не помните ровным счетом ничего о том, кто вы, собственно, такой и как оказались в столь экзотичном месте, как Морг. Вот и задачка для домашней работы — найти самого себя.



Подземный этаж школы проституток — просто красивое место



Не напоминает ли вам этот сюжет историю Locke D'Averam — персонажа игры Revenant, рассмотренной нами в предыдущем номере журнала? Правда, в отличие от Локки, Безымянный в более выигрышном положении. Начнем с того, что он бессмертен, то бишь не поддается умерщвлению (мертвого убивать — гиблое дело). Просто после каждой «временной смерти» Безымянный возрождается в Морге в обществе все того же Морге. И так без конца. Правда, вследствие таких превращений персонаж теряет часть своей памяти (которой и так неусто): он забывает друзей, заклинания, собственные умения и т. д. Но, как говорится, все можно наверстать. Более того, подобное построение позволяет изменять развитие героя в каждом новом воплощении. Planescape в некотором роде уникален: здесь, кроме собственно первоначального создания персонажа, вся игра представляет собой сложнейшую систему генерации способностей и умений вашего героя. По большому счету, вы как бы творите самого себя в процессе игры.

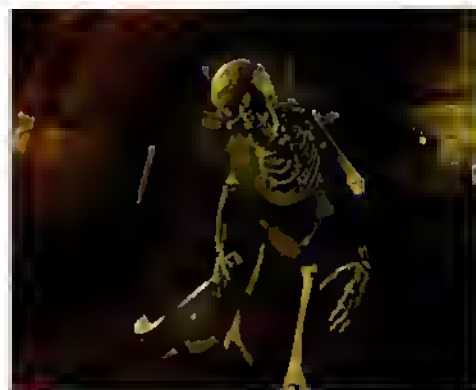
Кроме красавца Морге вам в странствиях по Внешнему Миру встретятся самые разнообразные персонажи, готовые скрасить ваше одиночество (больше шести не собираться!). Всем им не откажешь в оригинальности. Есть здесь и говорящие ящерицы, и нимфоманки с пуританскими наклонностями, и ожившая броня, и маг-неудачник из другого измерения. Причем каждый обладает собственными мировоззрениями, мнением, отношением к другим членам партии и NPC.

### МИРУ — МИР

До дня выхода в свет Planescape: Torment считалось, что игрой с самым «богатым» миром, самым проработанным сюжетом и самым нелинейным сценарием является Fallout. Забудьте об этих прописных истинах. По сравнению с «Мучением» мир Fallout статичен и неинтересен.

Сигил и окрестности бурлят жизнью. В каждой из локаций что-то происходит. Кто-то ссорится, кто-то влюбляется, торговцы торгуют, воры воруют, маги чародействуют, мирные жители сидят по домам или фланируют по улицам, проститутки зовут клиентов. В общем — все при делах. Безымянный — явно не центр этого мира, на него обращают внимание постольку-поскольку. Скажу честно, такого количества NPC не было еще ни в одной игре, да их просто трудно удержать в памяти: к кому зайти, кому что передать? Жить!

Разветвленная сюжетная линия, возможность решить одну и ту же проблему разными способами, длинные диалоги просто поражают. Кстати, если вы не дружны с языком Шекспира и Джойса, то можете даже не пытаться играть. Нет, попытаться-то вы, конечно, можете, но вот удовольствие от такой игры... Отдельно хочется сделать замечание любителям переводов a la Stylus. Перевод, особенно широтный, убьет очарование Torment. Мало того, что множество фэнтезийных терминов не поддается адекватному переводу подручными средствами, так и большая часть



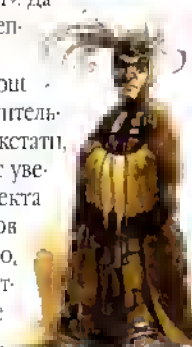
персонажей гонорит с акцентом (на Web-сайте [www.Planescape-torment.com](http://www.Planescape-torment.com) есть даже небольшой словарь сленга города Сигил). Трудно оценить объем диалогов, происходящих по ходу игры, но можно смело сказать, что на достаточно толстый роман они «потянут». Да и «читается» игра, как великолепная фэнтези.

По сравнению с теми же Fallout или Baldu's Gate появилось значительно больше вариантов диалога (кстати, как и в старой доброй Fallout, с увеличением харизмы и интеллекта вариантов вопросов и ответов становится больше). Мало того, теперь у вас есть возможность откровенно врать, говорить те же слова разным тоном, блефовать, имитировать испуг, лгать во спасение и т. д. Естественно, в зависимости от отношения к вам собеседника, его расовой и классовой принадлежности, а также ваших предыдущих действий изменяется и характер общения. Причем в процессе некоторых диалогов разговор может разветвляться, в соответствии с чем изменяется и сюжетная линия. Вообще же, система диалогов в Torment, пожалуй, лучшая из реализованных на данный момент в компьютерных RPG.

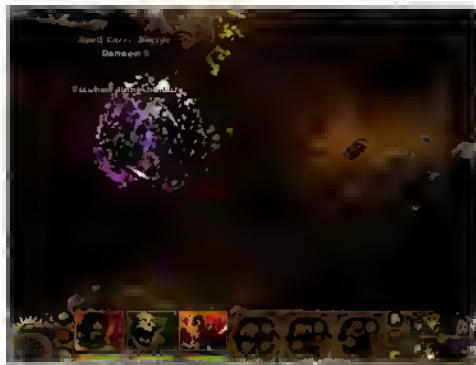
Как и в предыдущих играх от Black Isle, вы можете детально обследовать весь мир, простучать буквально каждую стеночку, с лупой облазить развалины, вдополь покопаться в мусоре. Сами локация поражают разнообразием: городские кварталы, свалка, странные поселения, катакомбы, пещеры, другие измерения. Мир игры действительно огромен, и четыре диска, на которых находится Planescape, с трудом вмещают окружающие игрока красоты. Причем использование именно изометрического движка Infinitum позволило художникам создать достоверный, насыщенный мельчайшими деталями мир.

### НЕ ЗАБУДУ SPELLS РОДНЫЕ!

За что я люблю AD&D, так это за простоту. Даже ребенок, прочитав пару тысячестраничных руководств, внимательно проштудировав тома Core Rules, с легкостью разберется во всех нюансах правил, если будет иметь под рукой все эти книги, а также трех-четырех «подкованных» советчиков.







### Что с тобой, Безымянный?

Обычно все описания правил Advanced Dungeons and Dragons в приложениях к компьютерным RPG (специалисты презрительно именуют их CRPG – Computer RPG) сводятся к следующему: «Все это слишком сложно, чтобы вы забивали себе мозги».

Чтобы не морочить читателям голову всеми этими THAC0, Id6, 2d4, AC, Saving Throws, Number of Attacks, Weapon Proficiencies и прочей «дребеденью», мы тоже пойдем по этому пути. Ведь давно доказано, что те, кто хотят в чем-то разобраться, – разберутся. Те же, кто больше привык к аркадному стилю Diablo, смогут играть в Planescape, как в Diablo (правда, «Мучение» при этом теряет изрядную долю привлекательности).

Чуть выше уже говорилось, что генерация персонажа происходит непосредственно в процессе игры. Начиная простым Fighter, вы можете, выполняя некоторые квесты или общаясь с разными собеседниками, приобретать новые классы: Thief, Mage и т. д. Боевая система, перекочевавшая в игру из Baldur's Gate, тоже весьма хороша. Благодаря системе триггеров на ключевые события (удар, ранение, конец хода и т. д.) вы можете превратить real-time-сражения практически в пошаговые. Удобно также использование меню быстрого доступа к inventory, заклинаниям и оружию, при вызове которого игра останавливается, а после проведения необходимых действий и отдачи приказов запускается вновь.

Хотелось бы выделить некоторые особенности, присущие Planescape: Torment и не применявшиеся до сих пор (как мне кажется) в других компьютерных RPG. Во-первых, татуировки. У всех персонажей есть слоты для нанесения татуировок, которые представляют собой не что иное, как

постоянно действующие заклинания. Так, есть татуировки, увеличивающие силу, меткость, дающие иммунитет к магии и т. д. Кроме того, Безымянный может заменить свой глаз на усовершенствованный (повышается точность, Armor Class и пр.). Morte можно вставить новый зуб, так сказать, повышенной кусательности и т. д., и т. п. Меня, например, просто поразила возможность использовать в качестве оружия оторванную руку противника, при этом на такую «дубину» можно нанести дополнительные татуировки.



### Друг Morte собственным черепом

Естественно, как и во всех «настоящих» RPG, здесь весьма редко попадается уникальное оружие. Зато с помощью различных талисманов, напительков и амулетов можно достаточно серьезно модифицировать базовые характеристики, временно или на постоянный срок.

Отдельного упоминания достойна магия. В AD&D невозможна ситуация, когда маг в течение пяти секунд «швыряет» десять молний или пять fireballs. Количество заклинаний, которые можно применить за один день, ограничивается уровнем мага и редко бывает больше десятка. Причем, каждое из них произносится всего один раз, но зато какие это заклинания!

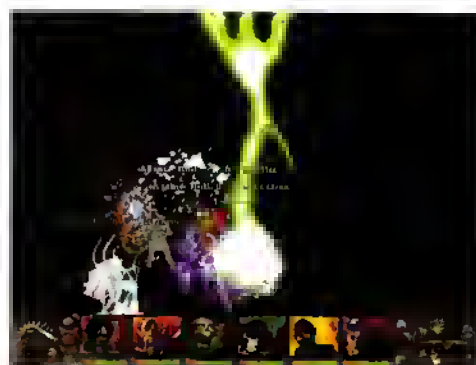
Planescape по праву может гордиться своей магической системой – более оригинального и более садистского волшебства мне не доводилось видеть. Наряду с классическими молниями или защитами есть заклинания, вынимающие из противника душу, заставляющие его кровь кипеть, срывающие кожу, вызывающие духов и т. д. А уж как они визуализированы... любознательного попросту трясет.

Количество побочных квестов в игре просто поражает, временами их список занимает несколько страниц вашего путевого журнала (кстати, он значительно улучшен со времен Baldur's Gate). Практически каждый житель Сигила и окрестностей имеет к вам какое-то поручение. Кто ищет потерянную сестру, кому необходим кристалл для завершения заклинания. Люди теряют важные вещи, ищут информацию или нуждаются в вашей помощи.

Несмотря на то что боевая часть всегда считалась основой CRPG, здесь многие квесты решаются путем диалогов с NPC. Просто найдите кого-то, у кого есть необходимая вам информация, – и квест выполнен. Именно в этом случае вам понадобится знание английского и внимательность в разговорах... да и хорошая память. Ведь порой найти человека, давшего вам задание, ничуть не проще, чем собственноручно отыскать решение. Хотя временами игра по накалу страстей догоняет ту же динамичную Diablo – монстры лезут толпами, и вам остается только успевать раздавать приказы своим персонажам.

### ЗВУК, МУЗЫКА И ДРУГИЕ

Звук, а особенно музыка Planescape: Torment заслуживают того.



### Магия – наше все

Чтобы на них обратили внимание. И если озвучивание персонажей и эффектов выполнено просто хорошо, то музыка – это нечто.

Опять-таки хочется посоветовать на опоздание игры к началу нашей акции «Игровые Оскары'99». Несомненно, появившись она на несколько недель раньше – быть «Мучению» номинантом в трех категориях: «Игра года», «RPG» и «Лучшее музыкальное оформление». Динамическая, изменяющаяся в зависимости от ситуации музыка создаст настроение, увлекает, подсказывает, ведет и захватывает. Пожалуй, лучшего оформления в компьютерных ролевых играх я еще не слышал. Это именно тот случай, когда музыка становится еще одной дополнительной частью геймплея, равноправной с другими.

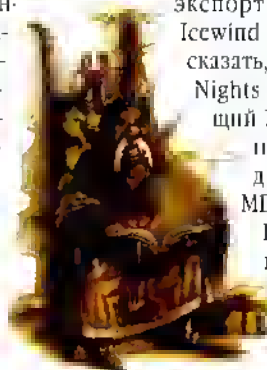
Но, упомянув сильные стороны игры, нельзя обойти и слабые. Как обычно, при таких размерах проекта не удалось избежать ошибок. Их, конечно, не так уж и много, но некоторые могут пощипать вам нервы. И еще одно... Несмотря на фиксированное графическое разрешение 640 × 480, «Мучение» изрядно «притормаживает» даже на весьма мощных по сегодняшним меркам машинах. Лично меня также задело отсутствие поддержки трехмерного звука A3D. В игре реализован только интерфейс Creative EAX, так что я со своим Diamond Monster MX300 оказался без какого-либо 3D.

### СМЕРТЬ – ЭТО НОВАЯ ЖИЗНЬ

Что же, приходится в очередной раз признать, что в Black Isle не зря сдят свой хлеб с маслом. Без всяких экивоков и натяжек Planescape: Torment – лучшая ролевая игра, реализованная на сегодняшний день на ПК. Лучшая по всем параметрам!

Нам же остается ждать новых проектов замечательной «Студии Черного Острова» и их друзей медиков из компании BioWare. Названия вы знаете. Baldur's Gate II: Shadows of Amn – третья часть эпической саги о Затерянных Королевствах (кстати, поддерживается экспорт героев из предыдущих серий). Icewind Dale – более упрощенная игра, так сказать, для народных масс. И Neverwinter Nights – уникальный проект, позволяющий Dungeon Master вмешиваться в ход игры и использующий трехмерный движок сиквела культового action MDK2 – Omen.

Ребята из Black Isle не обманут ваших надежд. История не заканчивается – продолжение следует...



Олег Данилов

# Огнем и Мечом, или Запишите меня в крестоносцы

Граница между светом и тьмой — ты.

Станислав Ежи Лец

Кажется, даже к тугодумам из 3D0 стали доходить требования игроков о кардинальной реставрации, чтобы не сказать ревнмации, игровой вселенной Might and Magic. Ведь нельзя же, право слово, выпускать уже восьмую по счету RPG и шестую (считая дополнения) стратегию, ни на йоту не изменив их за последние десять лет.

Название Crusaders of Might and Magic

Разработчик-издатель 3D0

Жанр action/RPG

## НЕДОСТАЮЩЕ ЗВЕНО

Так уж получилось, что именно Crusaders (разрешите мне называть ее так, фамильярно) стала своеобразным мостиком, недостающим звеном между двумя категориями игр. С одной стороны, это — классические ролевые игры от 3D0. Несмотря на все свои достоинства (близкая к AD&D система, огромный великолепно проработанный мир, отличный сюжет и т. д.), они обладали несколько занудным, даже заунывным геймплеем (особенно «хороша» боевая часть). С другой стороны, это — всевозможные action/adventure от первого и третьего лица, действие которых происходит в средневековом магическом мире. Речь идет о Drakan, Thief, Die by the Sword, Wheel of Time, Hexen II и т. д., и т. п., которым явно не хватало ролевой части.

Crusaders дал обеим категориям игр то, чего у них не было. Might and Magic получили недостающую «человеческую» боевую часть. А action/adventure заработали ролевую составляющую. И хотя до System Shock 2 получившаяся в итоге action/RPG не дотягивает, общее впечатление от игры более чем положительное, можно сказать, восторженное.

## КРЕСТОНОСЕЦ ПОНЕВОЛЕ

История Дрейка, главного героя Crusaders, банальна (Анджей Сапковский, например, вообще считает, что половина произведений в жанре фэнтези основывается на схожем сюжете).

Итак, простой сельский парень Дрейк провел детство в деревне. В мальчике, конечно (как же без это-



DRAKE THE CRUSADER LEVEL 2		
EXPERIENCE 620 NEXT LEVEL AT 1500		
25 MIGHT	DAMAGE MULTIPLIER 1.1	
20 INTELLIGENCE	MANA 33/33	
30 ENDURANCE	HEALTH 75/86	
20 SPEED		
TYPE	RESIST	DAMAGE
SLASH	0%	10
BASH	0%	0
FIRE	0%	0
AIR	0%	0
EARTH	0%	0
WATER	0%	0
LIGHT	0%	0
DARK	0%	0
TOTAL: 10 x 1.1 = 11		

го?), замечали некоторые необычные способности: отбился от стаи волков в шестилетнем возрасте, оказался восприимчив к магии. Так бы и жил маленьким пастухом, да вот беда — встал тот поселок на пути Лептюнов Павших. Вырезав, как это водится, всю деревню, мертвецы упустили мальчишку, поклявшегося отомстить им.

Прошли годы. Дрейк, скитавшийся по дорогам королевства, научился неплохо владеть мечом, воровать, использовать магию (от старого отшельника Номад), заработал репутацию сорвиголовы и сильно насолил Лептюнам Павших и лично предводителю армии зла Некросу. Возмужавшего пастуха часто посещали видения. Как оказалось в дальнейшем, именно он и есть тот самый спаситель, который может победить Некроса и, что характерно, спасти весь мир (страны и отдельные города не предлагать).

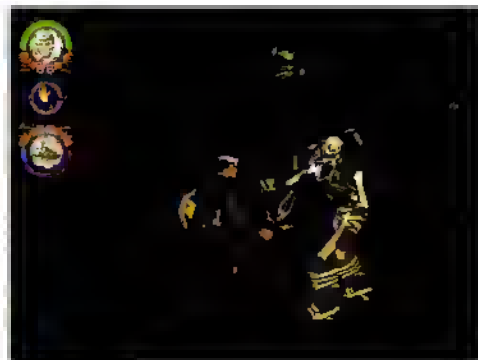
Делать нечего, после смерти Номад, открывшего Дрейку глаза на его миссию, наш герой, можно даже сказать Crusader, отправился в крестовый поход против зла, весьма быстро закончившийся в подземельях Некроса. Вот вам и задача номер

один: перед спасением мира хорошо бы спасти самого себя... А, собственно, Crusader'ом, то бишь крестоносцем, Дрейк стал чуть позже, когда волшебница Целеста (Celestia) отправила его послом к королю гномов. Простого пастуха наделять функциями дипломата неслыханно, вот наш герой и получил свое звание.

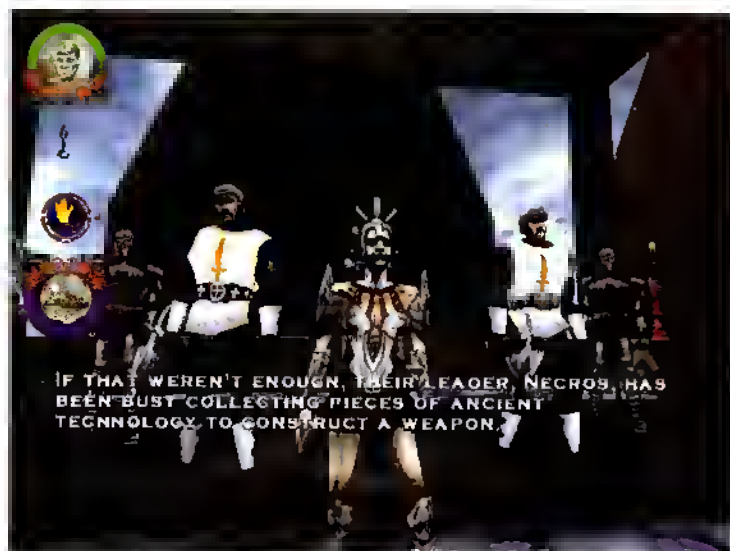
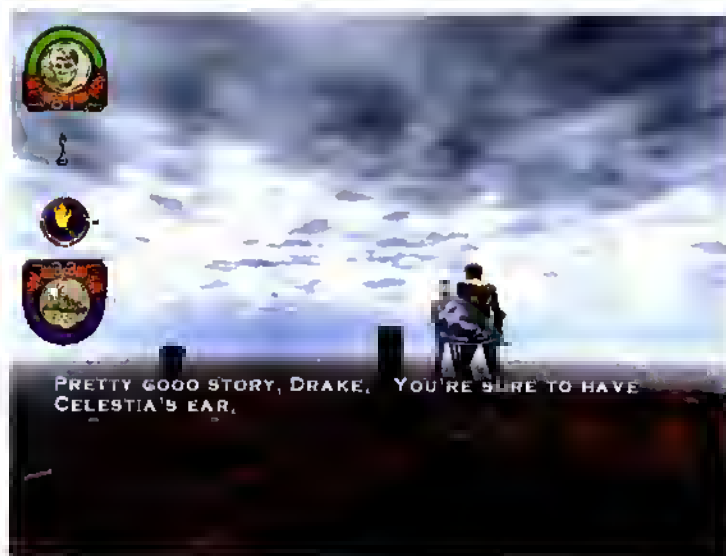
## CRUSADER, ПОЗНАКОМЬСЯ — ЭТО ЛАРА. УНЕСИТЕ ЛАРУ!

Итак, на первый взгляд, мы имеем дело с классической action/adventure с видом от третьего лица, наделенной ролевыми элементами. Но, как известно, первое впечатление зачастую обманчиво. Одним словом, Ларкой, ставшей уже притчей во языцех, когда речь заходит об играх этого жанра, здесь и не пахнет. Больше всего Crusaders напоминает припоминаемый Die by the Sword, красочный Drakan: Order of the Flame, описанный нами не так давно Revenant и... Diablo.

Именно так! По геймплеем наш «Крестоносец» больше всего смахивает именно на Diablo — Diablo нашей мечты. Тот же захватывающий процесс «защиты» уровня и поиска более мощного оружия. Та же ставшая ритуальной фраза «Дойду до того угла и — спать». Та же неутомимая борьба с бочками и ящиками (кто знает, тот поймет). Да и просто эстетика. Причем привнесение в игру «честного» трехмерного окружения, вида от третьего лица и красочных спецэффектов ничуть не уменьшили достоинств «дьяволоборства». Кстати, последовательность схваток, на которые условно разбивается игра, можно сравнить с уже упомянутым Revenant. Управление кажется неудобным только первые пять-десять минут, после этого вы просто втягиваетесь. Акробатических этюдов, «проставивших»







Tomb Raider и его клоны, здесь почти нет (и слава Богу). В принципе, если вы играли в Heretic II, Die by the Sword и другие action в средневековом мире, то даже переучиваться не потребуется.

Боюсь показаться предвзятым, но лично мне кажется, что именно так должен был бы выглядеть Diablo II, Ultima IX и некоторые другие игры, готовящиеся к выходу или появившиеся в последнее время.

### PARA BELLUM

Начав поход в роли крестоносца Дрейка, вы довольно скоро поймете, что оказались в самом центре клубка интриг, политических страстей и просто на пороге войны. Точнее, война уже пришла в ваш дом, и с каждым днем (миссией, уровнем — whatever, как хотите) присутствие сил зла будет ощущаться все сильнее и сильнее.

Итак, образовалось два враждующих лагеря. Волшебница Целеста, прописанная в висящем над морской гладью замке Citadel (кстати, очень оригинальное и интересное архитектурное сооружение), да капитан High Guard (личной гвардии волшебницы) по имени Урсан станут для вас основными поставщиками квестов. К этому же «лагерю» относится поселок Cadot Sul, который в начале игры принадлежит людям, а впоследствии будет захвачен Легионами Павших. Достаточно лояльно к людям относятся и правитель гномьего города Gorantha, но только у него свои проблемы. Рабочие на нижних ярусах (Gorantha Mine) подняли восстание и выкрали его сына, а проклятые огры сперли царский сундук.

Остальные же холмы и впадины — обиталище врагов. Old Catacombs — единственный путь из людского поселка к гномам, в лес Duskwood и на ледник, в

обход крепости Павших, Ледник (Glaciers) — страна снега и обиталище лютых и Ледяных Шемблеров. Duskwood — старый лес, исконное королевство Dushers (Стремительных) — существ, больше всего напоминающих помесь птицы и насекомого, а также редких огров. И, конечно же, Strongholds (Восточный и Западный), расположенные в самом центре страны, — цитадель сил зла.

Советую хорошенько запомнить расположение этих обособленных «миров», потому как метаться между ними, буквально прорубая себе путь, будет вашим основным занятием.

### КРЕСТОНОСЦЫ — КТО ОНИ?

Пора бы приступить к рассмотрению ролевой составляющей Crusaders of Might and Magic. Итак, наш «настоящий крестоносец» имеет полный (по меркам Diablo, а не Might and Magic) набор ролевых параметров: Might, Intelligence, Endurance и Speed. К сожалению, основные характеристики немодифицируемы, а набранный в ходе боев опыт, выливающийся, естественно, в получение уровней, расходуется только на увеличение здоровья и количества маны. Хотя с помощью магических предметов (в основном это кольца) и их можно улучшить. Конечно же, нигде не дается такой важный параметр, как Damage для оружия. Здесь надо сказать, разработчики выложились по полной программе. Во-первых, каждый новый уровень героя добавляет одну десятую к параметру Multiplier, который служит множителем в подсчете повреждений. Так, достаточно простой меч в руках развитого персонажа — грозное оружие (скажем,  $25 \text{ damage} \times 2.7 = 67$ ). Во-вторых, все оружие, и его немало, наносит разные повреждения: рубящие, колющие, магические и т.д. Понятно, что и противники также по-разному восприимчивы к таким ударам. А если вспомнить оружие, броню и щиты с магическими модификаторами, то арсенал подберется весьма внушительный.

Из вышесказанного, я думаю, понятно, что так любимая многими «кукла» персонажа в Crusaders есть. Так что приодеть Дрейка в новую кольчужку нетрудно. Заходишь в магазин... ну да, все, как в большом Might and Magic... Итак, заходишь в магазин и покупаешь необходимые вещи, предварительно продав оброненные противниками железяки, или находишь элементы нового «прикида» в своих путешествиях по миру.

Ах, да, еще магия. По канонам RPG Might and Magic, крестоносцы не очень-то умелы в магическом бою. Здесь же в вашем распоряжении практически классический набор мара: Fireball, Lighting, Freeze, Stone Skin, Torch, Heroism, Holy Wrath и другие полюбившиеся нам в больших RPG заклинания. Более того, факел третьего уровня (необходимо обзавестись тремя соответствующими книжками) горит не в пример дольше и освещает большее пространство, а молнии уже со второго уровня — самонаводящиеся.

Одним словом, рай — просто рай.

### МИР, В КОТОРОМ ТЫ ЖИВЕШЬ

Графика хороша. Не великолетна, до той же Wheel of Time или SWAT 3 ей далеко, но в action/RPG она весьма к месту. Правда, текстуры слегка бедноваты (Crusaders разрабатывался для приставок), да и дизайн уровней весьма прост. Однако именно простой дизайн позволяет создать ощущение преемственности с той же Might and Magic VII. Как будто мы и не покидали Эрафино.

Звук тоже весьма, особенно его трехмерный вариант (поддерживаются все API). А музыка вообще выше всяческих похвал. Конечно, сама по себе она довольно посредственна, но в контексте игры именно она позволяет создать необходимую настройку — этакая смесь героики с патетикой. Хорошо, одним словом.

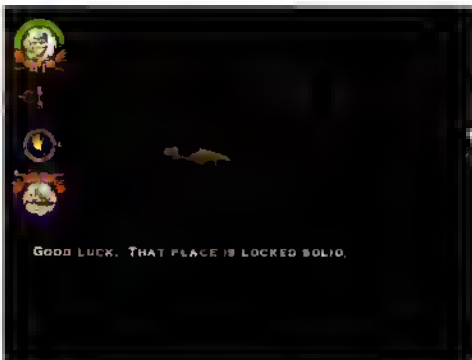
А уж анимация персонажей — мое почтение. Каждая драка со скелетами (их, кстати, несколько видов, да еще с разным оружием, магией и т.д.) — песня. Их хочется кромсать только для того, чтобы увидеть, как они умирают. А Стремительные, а огры, зомби, гномы, Шемберы и прочие товарищи! Просто великолепно...

### HAPPY END

Все, пора наступать на горло собственной песне, а то я могу говорить об этой игре часами. Даешь продолжение! Два! Три! И Might and Magic VIII — на движке «Крестоносца». Ура!

### «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★



Сергей Светличный

# Quake III Arena vs. Unreal Tournament: бой за звание чемпиона мира в супертяжелом весе

Уже более года на всевозможных игровых форумах в Internet не утихают споры приверженцев сетевых баталий. Кто же победит в состязании id Software и Epic Games? Кому игроки отдадут пальму первенства в «Битве века» — Quake III Arena или Unreal Tournament? Самых игр еще и в помине не было, а играющая общественность уже разбившись на два непримиримых лагеря, готовых с оружием в руках отстаивать свою правоту. Quake и Unreal, Unreal и Quake. Названия на устах у всех. Даже мейнхипичные «стратегы» и завзятые «квестоманы» принимают участие в обсуждении проблемы тысячекратно...

Сейчас, когда обе игры уже обстоятельно исследованы миллионами их поклонников, можно делать определенные выводы и подводить итоги. Но самое главное — ответить наконец-то на тот самый сакраментальный вопрос, кто же все-таки победил — Unreal или Quake.

## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Идея создания чисто многопользовательской 3D-action витала в воздухе уже давно. Еще во времена «великого противостояния» Quake (тогда еще без номера) и Duke Nukem 3D разработчики поняли, что огромная масса игроков, за два дня преодолев однопользовательский вариант игры, переключилась на сетевые подвиги. Причем по продолжительности активной жизни сетевой части того же Quake намного превосходит скоротечный и, что самое обидное, наперед заданный однопользовательский вариант игры. Даже древний DOOM все еще существует в своих различных сетевых ипостасях. Действительно, если игры, основанные на графических движках Quake, Quake II и Unreal можно, при желании, пересчитывать, то количество сетевых модификаций одного только Quake, созданных энтузиастами со всего мира, превзойдет их на порядок.

Итак, вопрос о создании сетевой игры назрел. Сейчас трудно сказать, кому пришла в голову идея выпуска «первой в мире on-line only 3D-action», но события развивались как в записках детектива. Сначала Джон Кармак, руководитель id Software, сообщил общественности, что следующий проект студии — Quake III Arena, будет исключительно многопользовательским. Буквально через несколько недель Клиф Блэкински, ведущий дизайнер Unreal, поведал журналистам, что новая версия «Нереального» — Unreal Tournament, станет сетевой, без всякой однопользовательской части. Затем под давлением возмущенных пользователей обе компании практически одновременно объявили о том, что однопользовательский вариант в играх все-таки будет, в виде последовательности сражений с ботами (см. «Домашний ПК», № 12, 1999). Ну а дальше началась собственно гонка — выпуск тестовых и демонстрационных версий, еженедельные обращения к игрокам и миру, радужные обещания, переносы сроков выхода и т. д.

Авторы так увлеклись самим процессом конкуренции, что прозевали выход первой чисто сетевой 3D-action — Starsiege: Tribes от тандема Sierra/Dynamix, которая вышла в свет 19 января 1999 г., т. е. более года назад. Tribes собрала всевозможные призы от всех игровых печатных и Web-изданий, заслужила признание игроков и навсегда оставила за собой звание «Первой on-line only 3D-action». Id Software и Epic Games оставалось лишь бороться за второе место, но кажется, разработчиков это ничуть не смутило.

Полагаем, никто не станет возражать против нашего решения объединить обзоры этих двух игр в одну статью: сравнение, с детальным разбором всех достоинств и недостатков каждой из них. Также мы решили отказаться (но только в данном случае) от нашей традиционной системы рейтингов, разработав более подходящий для сравнительной оценки вариант.

## РАУНД 1: ИГРОВЫЕ «ДВИЖКИ»

Явного лидера здесь нет — и Q3A, и UT обладают одним из лучших на сегодняшний день engines. Долгие годы разработки и последующий пиуфизм сделали свое дело — перед нами оказываются практически идеальные «движки» (во всяком случае, на сегодняшний день, т. е. с учетом производительности современных компьютеров).

Итак, начнем с Quake III Arena. Игра работает только при наличии в системе 3D-акселератора — программный рендеринг не поддерживается. Из наиболее явных нововведений следует отметить большие текстуры (512 × 512 точек), рендеринг в True Color, 32-битовые текстуры, поддержку аппаратного расчета освещенности (фактически — это пока единственная игра, которая использует геометрический сопроцессор акселераторов на базе GeForce 256). Единственный API, который признает id Software, — OpenGL ICD, причем поддержка мейн-порта для Voodoo-акселераторов, благодаря которой все продукты

Q3A



UT

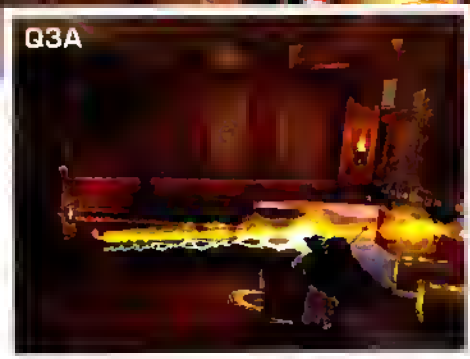
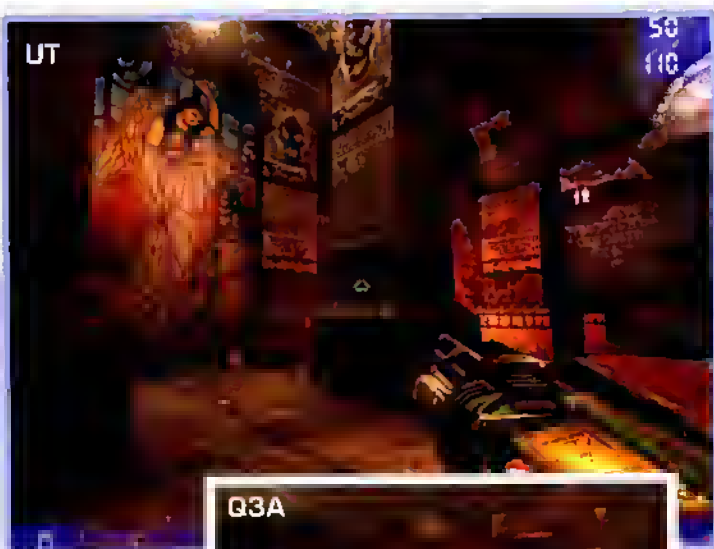


3dfx выглядели в Quake II более чем привлекательно, в Q3A отсутствует.

Подобная любовь id Software к OpenGL при полном игнорировании другого API — Direct3D объясняется просто. При использовании OpenGL разработчики не ограничены рамками одной операционной системы Windows, как это происходит в случае Direct3D-игр, а могут при минимальных затратах перевести игру на любую другую ОС, которая поддерживает кросс-платформенный OpenGL. Так что появление Q3A под Linux практически одновременно с Windows-версией вполне закономерно.

Перейдем к Unreal Tournament. Как ни удивительно, но она является полной противоположностью Q3A. Что стоит одно только наличие программно-





го рендеринга, причем выполненного настолько великолепно, что это кажется просто чудом – на компьютерах с вполне реальным для домашнего пользователя процессором (старшие модели Celeron или младшие Pentium III) и отсутствующим акселератором UT показывает вполне приличные результаты на разрешениях вплоть до 640 × 480. Объяснением этому феномену может служить тот факт, что оригинальный Unreal в процессе разработки ориентировался именно на софтверный режим, который в итоге оказался доведенным до совершенства, равно как и поддержка фирменного API акселераторов от 3dfx – Glide. Однако вскоре после появления Unreal компания 3dfx весьма бесцеремонно «отодвинула» в сторону другие производители чипсетов, что заставило разработчиков из Epic Games в срочном порядке включать в игру поддержку стандартных API – Direct3D и OpenGL, причем качество их реализации на первых порах не выдерживало никакой критики. С тех пор прошло уже очень много времени, однако до сих пор Direct3D-рендеринг в Unreal серьезно проигрывает по скорости Glide (не говоря уж о OpenGL, который в данном случае вообще «не рекомендуется к употреблению»).

Внешне графика сколько-нибудь серьезных изменений по сравнению с Unreal не претерпела (косметические улучшения не в счет, хотя они и имеются), однако системные требования не только не выросли, но даже (что кажется совсем уж из области фантастики) несколько снизились. Во всяком случае, на акселераторах не от 3dfx UT работает несколько быстрее, чем оригинальный Unreal.

Кроме вышеперечисленных API, UT поддерживает также фирменный S3 MeTaL (разработанный, как нетрудно догадаться, для видеокарт серии S3 Savage 3D/Savage4), одним из основных достоинств которого является технология компрессии текстур S3TC. Однако, по иронии судьбы, буквально за считанные дни до появления UT выяснилось, что чипсет S3 Savage2000, в расчете на который разработчики из Epic Games и

включили в игру использование этой технологии (а также нарисовали более гигабайта текстур в высоком разрешении), не поддерживает S3TC.

Вобщем, как видим, оба игровых «движка», при всех их многочисленных достоинствах, к сожалению, не лишены и некоторых досадных недостатков. Детальные и анимированные текстуры однозначно лучше в UT (чего стоят только «фирменное» нереальное небо, рыба на воде, фактуры дерева или камня), однако знаменитые и дей-

ствительно великолепно выглядящие кривые поверхности в Q3A также нельзя сбрасывать со счетов, еще одним немаловажным достоинством этой игры является возможность очень гибкого регулирования сложности сцены, благодаря чему на относительно медленных компьютерах с не самым современным акселератором Q3A показывает более высокую производительность, чем UT. Если же говорить о недостатках, то основным для обеих игр, пожалуй, стоит указать не самую лучшую реализацию поддержки различных API, из-за чего они могут либо вообще не работать на некоторых акселераторах, либо показывать недопустимо низкую производительность.

**Итог: Q3A 4,5 : 4,5 UT**

### РАУНД 2: ЗВУК

Хоть звук в подобных играх играет менее важную роль по сравнению с графикой, тем не менее он также важен, поскольку на слух можно воспринимать информацию, кото-

рую визуально получить или проблематично, или вовсе невозможно – например, звук помогает определить, где сейчас разгораются особенно жаркие баталии, что за оружие использует противник и т.д. В последнее же время, с повсеместным распространением технологий трехмерного звука, его поддержка вообще становится чуть ли не обязательным условием.

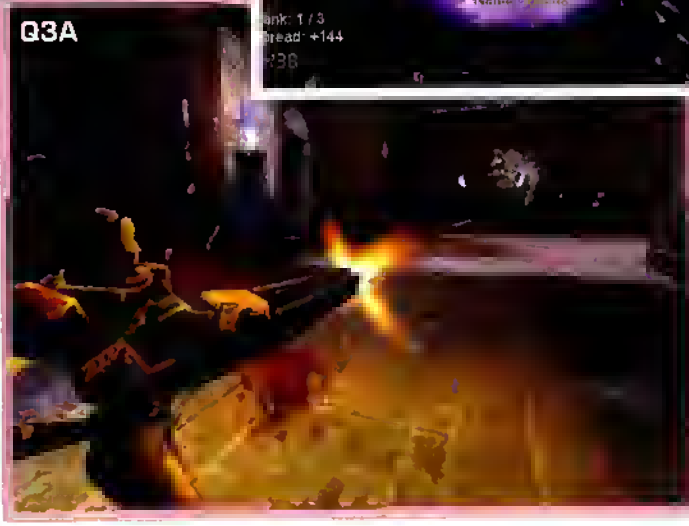
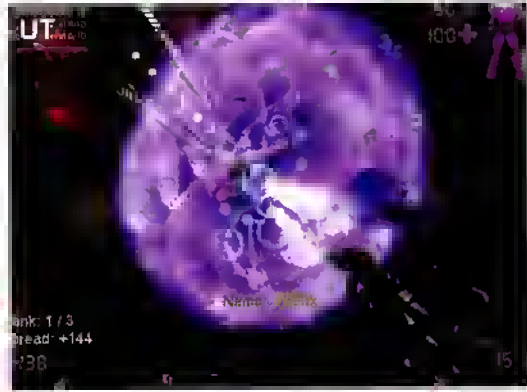
Итак, обе игры поддерживают технологию трехмерного позиционируемого звука 3D. Однако, на мой взгляд, Q3A несколько проигрывает UT в следующем. Во-первых, минусом игры от id Software является поддержка только A3D 3.0, в то время как UT поддерживает A3D 2.0 и Creative EAX. Таким образом, владельцы звуковых карт на базе чипсетов серии Aureal Vortex при игре в Q3A находятся в заведомо лучшем положении по сравнению с обладателями саундкарт SB Live!, в то время как в UT они равны, во всяком случае, в части наличия трехмерного звука (сравнение A3D и EAX выходит за рамки данной статьи).

Во-вторых, несмотря на то что в Q3A реализована поддержка более прогрессивной версии A3D, субъективное впечатление складывается все же в пользу UT. Музыка, фоновые шумы, выстрелы – все это, на мой взгляд, лучше выполнено именно в UT. Справедливости ради следует заметить, что если к звуку подходить с чисто утилитарной точки зрения, то он в обеих играх реализован примерно на одном уровне, т.е. позиционирование источника и в Q3A и в UT не вызывает никаких нареканий и выполняется одинаково эффективно. Однако лучшее впечатление при этом остается от озвучивания именно Unreal Tournament.

**Итог: Q3A 4,5 : 5 UT**

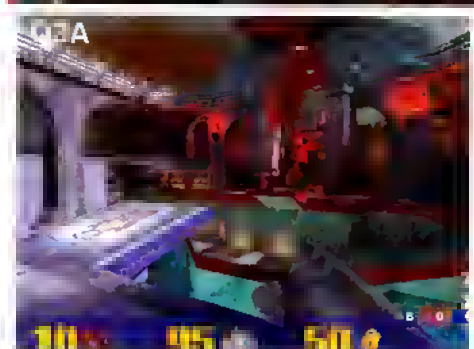
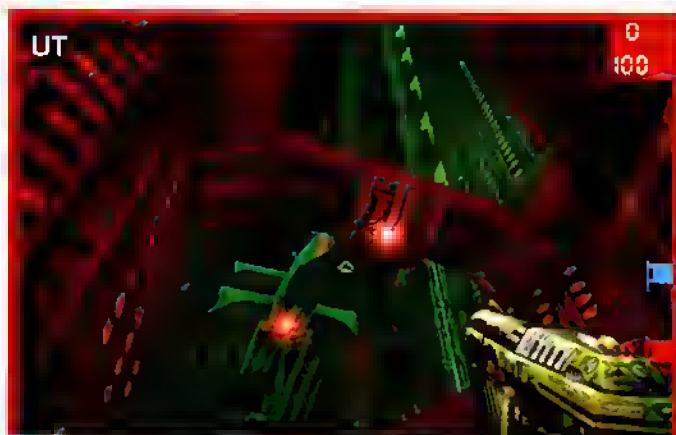
### РАУНД 3: ДИЗАЙН УРОВНЕЙ – ВНЕШНИЙ ВИД

Здесь двух мнений быть просто не может – явным лидером оказывается UT. Дизайнеры из Epic Games, похоже, выжали из «нереального» движка все, что только можно. Старинный замок, космический корабль, подводная база, мчащийся на полной скорости поезд, египетская пирамида – пренной для сетевых баталий может выступать буквально все, что угодно, при этом благодаря великолепным текстурам вы ни-



когда не спутае современный линкор со средневековым парусником, а замок – с военной базой. У Q3A же внешний вид уровней – самое большое место. Во-первых, они все до ужаса однообразны. Две трети карт – эдакие псевдосредневековые замки, еще пара-тройка – военные базы, и буквально шесть – выходящие в воздухе платформы. При этом текстуры абсолютно абстрактны, особенно на «средневековых» картах – замками «это»





называется довольно условно, просто ни на что другое они вообще не похожи. Это тем более обидно, что потенциально на движке Q3A можно создать игру с графикой на порядок лучше UT. Однако как-то так уже повелось, что id Software выпускает игры с великолепным engine, не реализовав и половины всех заложенных в них возможностей, после чего... продает лицензию на их использование сторонним разработчикам. А те уже впоследствии создают действительно выдающиеся игры (чтобы далеко не ходить за примером, упомяну лишь знаменитый своими красками Half-Life, созданный на движке от совершенно неприглядного в этом отношении Quake II).

Цветовая гамма UT очень спокойная, мягкая, приятная глазу цвета не раздражают и не утомляют зрение, в то же время Q3A сияет, как новогодняя елка, что приходится довольно быстро.

Если же взглянуть на игру в целом, не задириваясь на одном только дизайне уровней, рано или поздно ловишь себя на мысли, что, несмотря на льющую в Q3A полноводными реками кровь и наваленные горы мяса (которые я далее буду называть их исторически сложившимся названием – джибзамми), создается впечатление какой-то несерьезности происходящего. Будто все не на самом деле, а так, полшарашку, как во второсортном голливудском боевике. Слишком красная кровь, слишком откровенные джибзамми, слишком натуралистичная смерть... Вообще, все слишком – разработчики явно не знали, когда следует остановиться. Это не значит, конечно, что в UT вы увидите суровую действительность – там тоже есть и кровь, и мясо, однако всего в меру. Хотя сейчас популярны именно массовые побоища, когда неважно, куда стрелять, потому что в любом случае не промахнешься, а джибзамми просто висят в воздухе и заслоняют обзор. Дуэли уже никого не интересуют... М-да. Так что, возможно, в id Software на самом деле знали, что делают. Вот только не меня такой вариант «шпринц» не устраивает, посе-

му низкую оценку Q3A по этому пункту я поставил недрогнувшей рукой.

**Итог: Q3A 3 : 5 UT**

#### РАУНД 4: ДИЗАЙН УРОВНЕЙ – ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Однако не одним внешним красотам жив игрок. Какая разница, что изображено на стенах и где вообще происходит действие, если при игре по сети для получения максимальной производительности все сколько-нибудь ресурсоемкие спецэффекты все равно отключают, а окружающий пейзаж рассматривается исключительно как набор стратегически важных точек, тем или иным способом соединенных между собой?

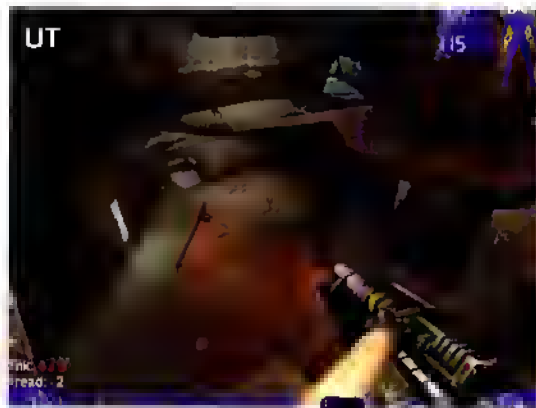
Одним из основных достоинств игрового «движка» UT является лучшая работа с открытыми пространствами. Поэтому в играх на его основе регулярно можно наблюдать уровни с просто гигантскими просторами, которые даже не снились ни одному Quake. Было бы по меньшей мере странно, если бы дизайнеры уровней в Unreal Tournament не воспользовались такой особенностью. Разнообразие карт UT просто поражает, в этой игре вы найдете и небольшие дуэльные карты, и огромные арены, на которых вольготно будут себя чувствовать десятки игроков. В Q3A же все уровни оказываются примерно одинакового размера, что, естественно, отнюдь не добавляет игре разнообразия.

Однако id Software есть то, чего временами явно не хватает разработчикам из Epic Games – многолетний опыт по созданию игр, ориентированных именно на многопользовательские сражения. Работа над такими хитами, как DOOM, Quake, Quake II не прошла даром, невооруженным глазом видно, что над уровнями в Q3A работали настоящие профессионалы. Здесь каждая деталь на месте, лестницы просчитаны буквально до ступенек, углы поворотов коридоров также подбирались явно не случайно. Дизайнеры Q3A рисовали карты, исходя из заранее продуманных игровых моментов: расположение аптечек, брони, оружия тщательно выверено, в общем, придраться просто не к чему. Как только это осознаешь, сразу становятся ясными причины той самой абстрактности уровней, о которой я столь недобро отзывался в предыдущем раунде, – вся беда в том, что реальные здания, военные корабли и прочие прототипы сетевых карт слабо подходят, скажем, для игры в пейнтбол. Длинные коридоры в них имеют мерзкую привычку заканчиваться тупиками, в комнату обычно ведет только один вход... думаю, дальше продолжать не надо.

Теперь вернемся к Unreal Tournament. Да, с достоверно-

стью все в порядке, однако иногда это довольно чувствительно сказывается на играбельности. Хотя я и восхищаюсь великолепным уровнем и видом стоящего в порту линкора, тем не менее вынужден признать, что из-за очень достоверной тесноты в его каютах я неоднократно не «выписывался» в узкий дверной проем или же в проход между койками, теряя на этом драгоценные секунды. В поезде (выполненном, кстати, на удивление неплохо – несмотря на кажущуюся неизбежной простоту карты, там действительно есть где разгуляться) раздражают совершенно «неудобоваримые» лестницы на второй этаж двухъярусных вагонов, научиться быстро забегать по ним – задача не из легких. Расположение оружия не всегда продумано – конечно, вы не найдете снайперской винтовки в тесном переплетении коридоров, она, как и положено, наверняка лежит где-то на возвышении, из которого просматривается большая часть карты; сверхмощное оружие и бонусы также не валяются под ногами, но и только. Как-то обыгрывать сам процесс их получения разработчики либо не догадывались, либо не смогли (если верно последнее, то, видимо, опять-таки из-за пресловутой достоверности). Максимум, чего можно ожидать, – это укрытие всего вышеперечисленного добра в каких-то потайных или труднодоступных местах, причем попытка достать их оттуда практически наверняка не составит угрозы вашей жизни.

В то же время в Q3A за мегаздоровьем вам придется долго и нудно прыгать, пытаясь поймать висящую в воздухе аптечку, BFG найдется в буквальном смысле между молотом и наковальней; в общем, если вы решили поправить здоровье, обзавестись мощным оружием или крепкой броней, будьте готовы к тому, что вы тут же станете прекрасной мишенью для половины игроков, находящихся на этой карте.





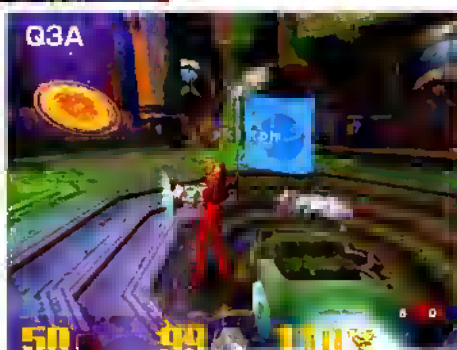


лока, автоматические пушки — заставляет вспомнить начало фильма «Спасение рядового Райана». Короче, Assault — настоящая находка разработчиков из Epic Games, и реализовали они ее на все сто.

Last Man Standing — при всей своей внешней похожести на обыкновенный Deathmatch этот режим оказывается чуть ли не его прямой противоположностью. В LMS каждый опять

противников просто неинтересно, неважно, управляются ли они компьютером или живым человеком. Надо сказать, что и id Software, и Epic Games действительно постарались на славу, и встроенные боты в Q3A и UT, без сомнения, являются лучшими из существующих на данный момент, что, впрочем, и неудивительно, ведь ранее их разработкой занимались, так сказать, на общественных началах — и для Quake, и для Quake II, и для других игр с сильным мультиплеером ботов писали исключительно энтузиасты, никак не связанные с разработчиками самих игр.

На первый взгляд кажется, что боты в Q3A и UT примерно одинаковы, однако со временем начинают замечать довольно серьезные различия. Искусственный интеллект в UT несколько лучше, его botmatch больше похож на настоящую сетевую игру, чем аналогичный режим в Q3A. — Epic Games удалось создать очень удачную имитацию поведения живого человека, в то время как искусственный интеллект, разработанный id Software, действует более прямолинейно — в частности, всегда движется по одному и тому же маршруту, регулярно допускает одни и те же ошибки, используя которые, можно выиграть поединок с противником, чей уровень сложности для вас в обычной ситуации был бы слишком высок. В результате сходство с настоящим deathmatch оказывается минимальным. Однако боты в Q3A обладают одним очень ценным качеством (особенно для командной игры) — они умеют выполнять ваши команды. Так вы можете заставить своего компьютерного напарника патрулировать определенный участок карты, приказывать взять конкретное оружие, прикрывать вашу спину и т. д., список возможностей действительно очень богат, а



Из такой критики UT отнюдь не следует, что в нее невозможно играть, — напротив, в этой игре добротные сетевые карты с очень хорошей играбельностью. Однако Q3A оказывается все-таки лучше, тут уж ничего не попишешь.

**Итог: Q3A 5 : 4 UT**

## РАУНД 5: ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Еще один раунд выпрыгивает Unreal Tournament, причем с явным преимуществом. Если Quake III Arena обладает стандартным набором — Deathmatch, Teamplay и Capture The Flag (CTF), то UT предлагает игрокам гораздо более широкий выбор. С пренебрежением отвергнув Teamplay, Epic Games, кроме стандартных Deathmatch и CTF, выдала на-гора очень необычные режимы Domination, Assault и Last Man Standing. Пожалуй, такое обилие иностранных слов требует некоторых пояснений.

Надеюсь, Deathmatch и Teamplay в описании не нуждаются, правила Capture The Flag также должны быть известны всем (на всякий случай, буквально в двух словах — это командная игра, в которой нужно захватить флаг противника и принести на свою базу), а вот с новинками от Epic следует познакомиться поближе, тем более, что они того заслуживают. Итак, Domination. Это несколько измененный режим Teamplay с более сложными правилами и, в итоге, как мне кажется, гораздо более интересный, чем ее «прародитель». Смысл игры заключается в следующем: на карте находятся специальные точки, которые нужно «захватить», тогда они начинают приносить вашей команде очки. Чем больше точек вы захватили, тем быстрее набираете выигрышные баллы. Проблема заключается в том, что однажды захваченную точку с легкостью может отбить противник, после чего очки начисляются уже ему. В результате приходится продумывать маршруты патрулирования, места засад, способы атак на вражеские точки и т. д.

Следующий режим, Assault, больше всего смахивает на... сюжетный Teamplay. Выглядит это, в общем случае, как захват одной командой какой-либо базы, охраняемой второй. Кажущаяся бессмысленность игрового процесса с лихвой компенсируется фантазией дизайнеров уровней. Пожалуй, именно для Assault они создали самые эффектные карты — упомянувшиеся ранее мчащийся поезд и военный корабль, подводная база. Захват укрепленного побережья — шикарный огонь из дотов, колючая проволочка, автоматические пушки —

сам за себя, никаких команд, однако победителем считается не набравший наибольшее количество фрагов, а... реке остальных становившийся этим самым фрагом. Так что игровой процесс меняется до неузнаваемости — побеждает не тот, кто сломя голову бросается в самую гущу битвы, а тот, кто хладнокровно дожидается ее окончания и добил оставшихся в живых. Немного цинично, пожалуй, но что поделать — таков уж этот режим игры.

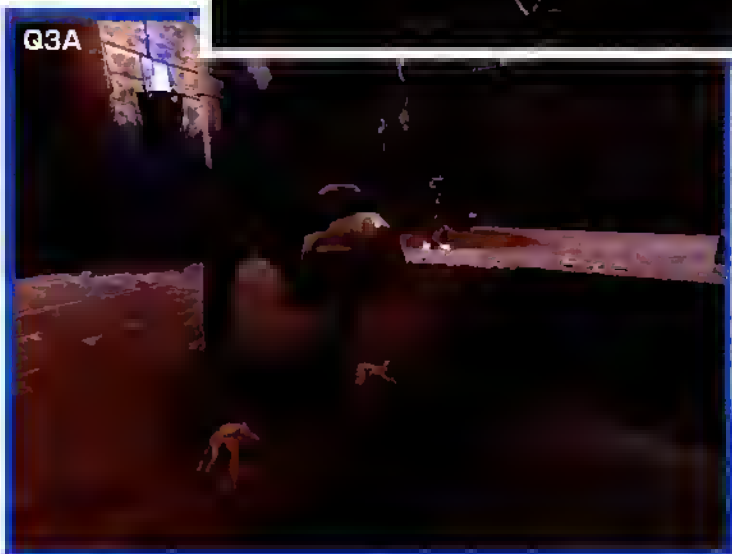
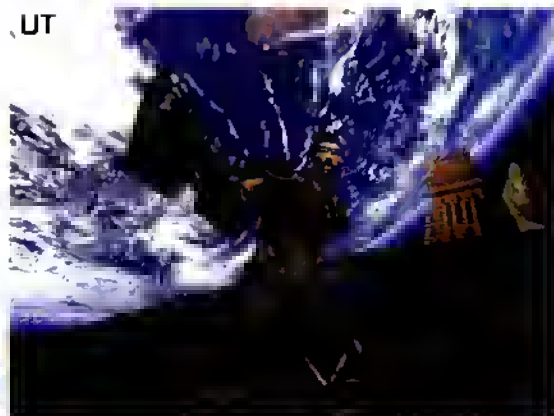
Итак, как видим, победа за явным преимуществом принадлежит Unreal Tournament. В отличие от id Software, включивших в Q3A только «маленький джентльменский набор», Epic Games дали волю своей фантазии, и, в конечном счете, сетевая игра в UT выглядит гораздо более свежо и интересно, чем оставшийся неизменным со времен Quake II игровой процесс в Q3A.

**Итог: Q3A 3,5 : 5 UT**

## РАУНД 6: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОТИВНИКИ (БОТЫ)

Обе игры, хоть и ориентированы прежде всего на сетевые сражения, имеют также и одиночный вариант. Однако он кардинальным образом отличается от привычного всем singleplayer в старых играх. Здесь нет развития сюжета, нет оригинальных монстров, нет специальных карт для одиночной игры... Что же остается? Да все то же multiplayer, только не с живыми соперниками, а с ботами.

Без сомнения, уровень искусственного интеллекта должен быть на высоте — играть против тупых





язык, на котором происходит это своеобразное «общение», мало чем отличается от обычного разговорного английского. Хотя ботам в UT тоже можно отдавать приказы, их перечень очень мал и содержит лишь самые основные команды вроде «защищай базу», «принрой меня» и «удерживай позицию».

Мне кажется, что изначально id Software и Epic Games разрабатывали ботов для разных целей, чем обусловлены подобные различия в их интеллекте. Если в UT прекрасная модель поведения, очень похожая на человеческую, позволяет в полной мере получить удовольствие от singleplayer, то такая система команд в Q3A больше подходит для использования ботов в сетевой игре, когда количества участников недостаточно для масштабной командной игры. Но, как мне кажется, искусственный интеллект все же более актуален, особенно в наших условиях, когда далеко не каждый игрок имеет качественный выход в Internet или доступ к локальной сети.

**Итог: Q3A 4 : 4,5 UT**

## РАУНД 7: ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

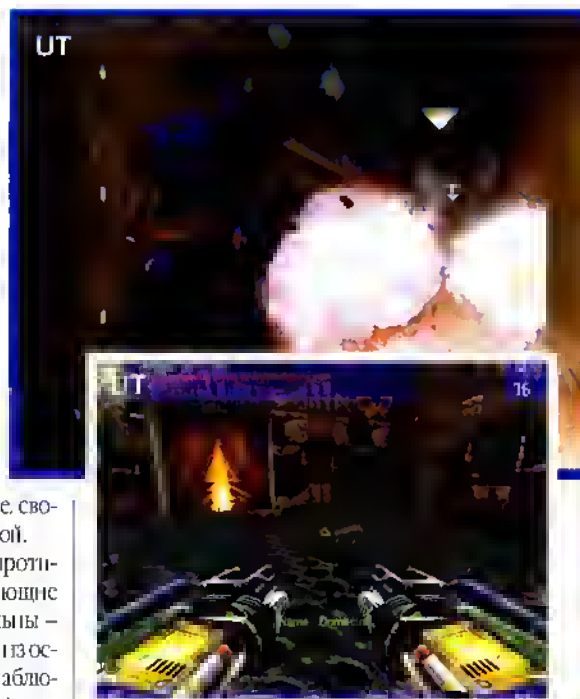
Последний раунд и, как в настоящем боксе, самый сложный. Невероятно тяжело определить, кто же все-таки лучше, и совсем не потому, что игры похожи друг на друга, напротив, они оказались чуть ли не прямыми антиподами.

В общем, если попытаться охарактеризовать Quake III Arena в двух словах, то ее основной чертой является предельное упрощение игрового процесса с отсечением всего лишнего (на взгляд разработчиков). Наиболее сильной стороной Q3A является, на мой взгляд, так называемое «мясо» — т. е. deathmatch с большим количеством игроков. Во всяком случае, именно такое впечатление складывается по мере знакомства с игрой.

Теперь рассмотрим Q3A более детально, и начнем с самого легкого — с оценки одиночного варианта игры. Как это ни парадоксально, но verdict неутешителен — singleplayer в ней не выдерживает никакой критики. Уже упоминавшаяся особенность искусственного интеллекта ботов (ориентация, прежде всего, на использование для доукомплектации команд и обычном deathmatch и некоторая прямолинейность их действий) выставляет таких соперников не в самом лучшем свете при игре «в одиночку» — предсказуемые действия ботов очень быстро приедаются. Однако, как уже упоминалось, Q3A разрабатывалась в первую очередь именно для сетевых баталий, и singleplayer в ней предназначен, в основном, лишь для ознакомления с уровнями, т. е. своего рода тренировки перед настоящей игрой.

В multiplayer, к счастью, картина прямо противоположная. Игроки, до сих пор сохраняющие верность DOOM и Quake, могут быть довольны — низкая скорость Quake II, являющаяся одной из основных причин для недовольства, в Q3A не наблюдается. Напротив, по этому показателю Q3A, как мне кажется, даже превышает Quake и вплотную приближается к одной из самых «скоростных» игр — DOOM. Времени думать нет совершенно, все на рефлексх — мелькнула тень, и если пальцы не успели отреагировать, счет вашего противника возрастет на единицу. Естественно, в таких условиях, когда промедление смерти подобно, приходится отказываться от всего, что может заставить игрока задуматься хотя бы на секунду — оружие, судя по всему, разрабатывалось именно исходя из подобных соображений. Яркие, огромные модели заметны с любого расстояния и отличаются друг от друга настолько, что спутать их невозможно даже при большом желании. Действие оружия также неспособно озадачить сколько-нибудь знакомого с предыдущими творениями id Software игрока — в Q3A мы наблюдаем своеобразный хит-парад «The Best of id». Rocket launcher, grenade launcher, railgun, plasmagun... Все это либо осталось таким же, как было, либо претерпело незначительные изменения. Исключением является разве что BFG 10K1, которая, по моему мнению, в игре совершенно лишняя — она нарушает весь баланс сил: игрок, владеющий этой «пушкой», практически непобедим (во всяком случае, до тех пор, пока у него не закончатся патроны).

Следующее, на что обращаешь внимание, — это явная ориентация Q3A на неподготовленных игроков. Оружие профессионала, railgun, уже не способно убить только что появившегося противника, давая ему шанс хоть чуть-чуть побыть в игре и не погибнуть в первые же секунды. С этой же целью другое мощное оружие — rocket launcher, который ранее в Quake II зна-



чительно ослабили по сравнению с Quake, так и остался жалкой пародией на своего предка из первой части игры. Несотъемлемый атрибут режима Capture The Flag — крюк, исчез как класс, что вызвало бурное негодование в стане профессионалов. Да, теперь они не смогут вчистую обыгрывать менее умелые команды, но почему за недостаток профессионализма у одних игроков должны отвечать другие? Любимый трюк многих «квейкеров» со стажем, rocketjump, потерял свою значимость — во всех мыслимых и немыслимых местах установлены специальные jump pads, забрасывающие игрока в необходимую часть уровня быстро и, главное, без какого бы то ни было ущерба для здоровья, не требуя при этом никаких специальных навыков. Новый бесплатный аттракцион сразу же приобрел огромное количество поклонников, и теперь уровни с большим количеством «прыгалок» просто кишат «летающими» игроками, прекрасными мишенями для профессионала, вооруженного railgun'ом. Быстрое появление оружия (так называемый респаун) — еще одна монета в копилку новичков. Теперь проффи не смогут контролировать уровень, забирая мощное оружие из-под носа своего противника, поскольку оно появится на прежнем месте спустя считанные секунды.

Примеров можно привести еще множество, но общий смысл, полагаю, ясен: Q3A ориентирована на массового игрока, или, как говорят на Западе, на casual player. Я не утверждаю, что это плохо — напротив, ведь профессионалов гораздо меньше, чем «казуалов», и понятно, что сделав игру «только для профи», разработчику не удастся не то что получить прибыль, а хотя бы окупить проект. Опять-таки, упрощенный игровой процесс отнюдь не уравнивает в возможностях новичка и профессионала, потому что последний всегда сможет показать, кто есть кто, играя в темпе, недоступном простому «смертному», и используя оружие, требующее каких-то специальных навыков (например, все тот же railgun). В общем, простота Q3A не является «вселенским злом», как может показаться из брыз-





жания профессионалов. На то они и профи, чтобы ворчать по любому поводу. В итоге, как мне кажется, все это закончится тем, что многочисленные группы энтузиастов, которых хлебом не корми, дай только что-нибудь исправить в Quake, напишут свои варианты сетевых игр в виде подключаемых модов (в настоящее время, насколько мне известно, в разработке находится уже около полутора десятков самых разных модификаций), и все опять будут счастливы.

Теперь перейдем к Unreal Tournament. Как уже говорилось выше, эта игра кажется прямой противоположностью Q3A. В отличие от последней, в UT очень сильный одиночный вариант, который наверняка оценят по достоинству не только заядлые «квейкеры», но и приверженцы других жанров.

Оружия в UT не просто много, а очень много — более десятка наименований, при этом практически каждое имеет несколько режимов стрельбы, что, естественно, вносит дополнительное разнообразие. Радует также отличная сбалансированность оружия — ни один из его видов не обладает подавляющим преимуществом. Мне неоднократно приходилось слышать высказывания

примерно следующего содержания: «Да в Unreal Tournament все происходит очень медленно — пока оружие выстрелит, пока вылетит пуля, пока она долетит до противника...». Ничего подобного. Большая часть всех «пушек» обладает мгновенным действием — шлыми словами, пуля попадает в цель сразу же после выстрела. Другое дело, что при подобном богатстве выбора сам игрок поначалу теряется и не знает, что же ему выбрать; еще одной причиной подобного заблуждения является, пожалуй, то, что некоторые виды оружия позволяют проводить своеобразные «комбо» (естественно, требующие некоторого

времени для их реализации), результатом которых является выстрел гораздо большей разрушительной силы. Да, собственно игровой процесс в этой игре развивается несколько медленнее, нежели в Q3A, однако не так сильно, чтобы это сразу бросалось в глаза. Если же вам все-таки кажется, что Quake III Arena гораз-

до быстрее, рекомендую в UT выставить более высокий уровень сложности ботов или начать играть с более умелым противником — поверьте, разница окажется просто ошеломляющей. Конечно, до скорости DOOM ему далеко, однако с первым Quake UT при желании вполне может потягаться.

Еще одной особенностью этой игры, о которой просто нельзя умолчать, являются мутаторы (аналоги модов в Q3A), различные модификации оригинальной игры. С их помощью можно изменить сетевые сражения до неузнаваемости — как вам понравятся битвы при пониженной гравитации или возможность поиграть в UT оружием оригинального Unreal, или режим Insigib («мгновенные джигзы»), в котором смерть наступает по-

сле одного-единственного попадания, или Blood Lust, когда ежесекундно здоровье всех игроков уменьшается на единицу, при этом каждое удачное попадание добавляет вам половину очков, «выбитых» из противника, или Fatboy — после каждого фрага вы ощутимо прибавляете в весе, так что к концу матча по уровню носятся удачливые «толстяки» и проигрывающие «худышки»... В самой UT изначально заложено более десятка таких мутаторов, причем в Internet можно найти огромное количество самодельных модификаций, которые подключаются к игре абсолютно элементарно. При этом можно одновременно применять несколько мутаторов, что невозможно в Quake II и, насколько я знаю, по-прежнему недоступно в Q3A — в них можно использовать только один мод за раз. Тут же не могу удержаться и не отметить поразительно малое количество модов для Q3A — на момент написания статьи их было не более полудесятка, при этом ничего выдающегося я лично не видел.

оказываетесь в месте назначения, однако флаг... остается в той точке, из которой вы телепортировались. Да, да, я знаю, что при всех своих достоинствах транслокатор все равно не является полноценной заменой пресловутого крюка. Все в порядке. Ведь UT поддерживает подключение мутаторов, верно? Так вот, буквально на днях на одном из фэн-сайтов игры я видел целых две модификации от разных авторов, каждая из которых включает в UT этот самый крюк. Профессионалы рывают, как дети. «Забычу мечт!», так сказать.

Ну вот и подошел к концу наш бой за звание чемпиона мира, пора подводить итоги. Нокаута зрители так и не дожались, придется присуждать победу по очкам. Я полагаю, невооруженным глазом видно, что мне лично больше по душе Unreal Tournament. Да, она медленнее, чем Quake III Arena,

да, ее уровни не настолько хороши в плане геймплея, однако игровой процесс в «Нереальном турнире», на мой взгляд, гораздо разнообразнее, нежели в «Трясущейся Арене № 3». Да, я знаю, что поклонники «непрерывного мяса» предпочитают Q3A — ну что ж, я не

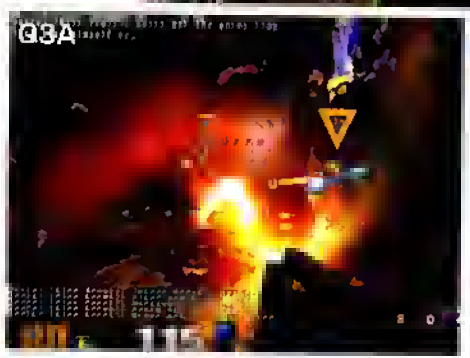
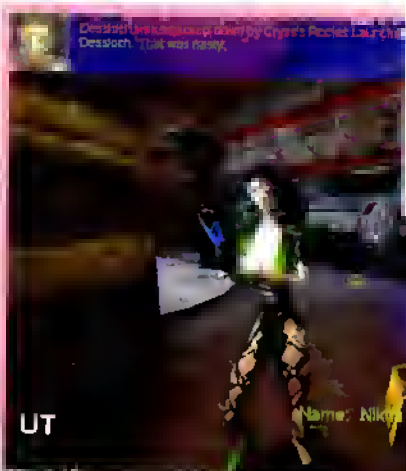
отношусь к их числу, тут уж ничего не попишешь. А карты... это дело наживное, в конце концов, существует редактор уровней, и уже на Новый год в Internet можно было найти более двухсот самодельных уровней для самых разных режимов, среди которых довольно часто попадались как минимум настолько же добротные экземпляры, что и стандартные карты, включенные в игру (для Q3A на тот же момент было выпущено что-то около двух десятков наименований).

И потом, никто не говорит, что из этих двух игр обязательно нужно выбирать что-то одно. Например, мы в редакции, если нужно расслабиться, сбросить скопившееся за день напряжение, запускаем вечером на полчаса сервер имени Q3A.

Однако дома мы все-таки играем в Unreal Tournament...

**Итого: Q3A 4,5 : 5 UT**

**ВСЕГО: Q3A 29 : 33 UT**



В описании Q3A пришлось посотворить на отсутствие крюка. В самой UT его также нет, однако имеется похожий по действию транслокатор (по умолчанию доступен в режимах CTF и Domination) — переносной телепорт с приемным модулем, выбрасываемым на манер гранаты из гранатомета. Освоив это устройство (на что потребуется от силы четверть часа), вы сможете быстро попадать в труднодоступные места, перепрыгивать через крепостные стены, мгновенно возвращаться на свою базу в случае атаки противника (для этого достаточно заранее оставить модуль возле своего флага), а при известной сноровке даже использовать его в качестве оружия — если ухитриться установить этот самый модуль на своего противника, можно заработать неплохой телефраг. Единственное, для чего транслокатор непригоден, — это для быстрого возвращения на свою базу с захваченным вражеским флагом. В этом случае вы, конечно,



Сергей Светличный

# Бликие контакты третьего рода

— Вы арестованы!  
— У тебя пистолетик-то есть?  
— Тогда задержаны...

Из к/ф «Особенности  
национальной охоты»

Иногда, пройдя вдоль и поперек очередной 3D-шутер и вырезав в нем под ноль всех перепончатоногих и непврнзубын монстров, отложив в сторону рваную установку с разделяющимися боеголовками и сняв броню типа «I love Abrams», хочется простого человеческого общения. Человеческого, понимаете?

Чтобы не видеть больше этих фасеточных глаз, созданных больной фантазией дизайнера монстров и посаженных на физиономию размером с небольшой экскаватор, нарисованную другим дизайнером, прописанную на соседней койке. Я уж молчу о «профессиональном актере» из палаты напротив, озвучивавшем все это безобразие, и профессиональном программисте из отдела для буйнопомешанных, писавшем интеллект к этому чуду.

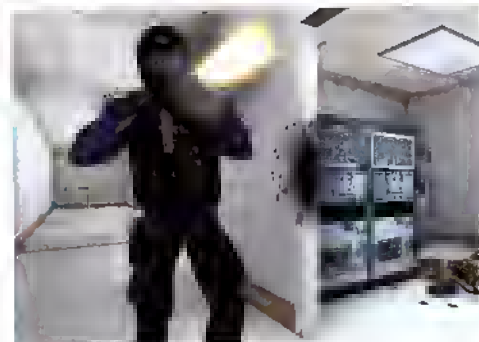
В общем, после двух-трех десятков таких игр хочется пожить обычной жизнью. Не принимать на грудь килограммы свинца и тонны взрывчатки, не останавливать лбом тактические боеголовки... Это значит, что пришла пора переключиться на реалистичные симуляторы боевых действий. Никаких монстров, никакого футуристического оружия, никакого сверхмощного заклинания любой компьютерной RPG — Save/Load, только обычную штурмовую винтовку в руки, компас на шею, запасной рожок в зубы, рацию на спину, попутный ветер в... тхм, в добрый путь, в общем.

Поначалу эта статья задумывалась как обзор нескольких тактических симуляторов, вышедших в конце года. Однако второй претендент — Spec Ops II: Green Berets, взял самоотвод, поскольку шчем кардинальным от тех же 3D-шутеров не отличался. Да, оружие вам вы-

дали реальное, а аптечку отобрать забыли — это раз. Монстров, конечно, побрили, приче-сали и пересели в военную форму, НО УМИЩЕ-ТО КУДА ДЕВАТЬ? Это два. В общем, остался только SWAT3, и вот он как-то незаметно для автора этой статьи (и уж тем более — для главного редактора) занял собой весь отведенный объем.

Для непосвященных поясню: SWAT — это подразделение лос-анджелесской полиции, созданное в начале 60-х годов для борьбы с террористами (расшифровывается как Special Weapons And Tactics). Так что впервые за все время существования жанра симуляторов боевых действий (надо признать, не столь уж и продолжительное — начало ему было положено меньше двух лет назад выходом Spec Ops: US Army Rangers) вам доведется управлять не крутым спецназовцем, а обычным полицейским (не менее крутым). Что от этого меняется? — спросите вы. Во-первых, оружие. Можете даже не надеяться на M-16 с подствольным гранатометом, снайперскую винтовку и десяток противотанковых гранат. Слабенький автомат, пистолет да баллоны с нервно-паралитическим газом — вот и все вооружение бравого американского копа. И во-вторых, задания. Вам не нужно будет пробираться на секретную базу русских террористов где-то в

Название SWAT3: Close Quarters Battle  
Разработчик Sierra Studios  
Издатель Sierra  
Жанр тактический 3D-action



Кабардино-Балкарии или уничтожать опять же секретный (в играх этого жанра вообще все секретное или как минимум потайное) ракетный комплекс под Ужгородом. Я, между прочим, не шучу — кто играл в Rainbow Six: Rogue Spear, тот в курсе, что практически все миссии в нем проходят на территории бывшего великого и могучего, почти как русский язык, Советского Союза. Тенденция, однако.

SWAT — подразделение L.A.P.D., и, соответственно, действие разворачивается в Лос-Анджелесе. В игре есть даже некий сюжет, который я с удовольствием здесь изложу (правда, в несколько переработанном виде). В 2005 г. в «городе ангелов» должны собраться представители всех государств для подписания договора о полном и безоговорочном уничтожении всего ядерного оружия. Вот так, не больше и не меньше. Нечего и говорить, что подобное мероприятие тут же привлекло внимание террористов разных мастей. Они, бедняги, сидят себе на своих секретных базах, скучают, режутся в преферанс и не знают, против чего бы еще попротестовать и где бы совершить очередной теракт. Олимпийские игры — повод, конечно, очень ничего, но бывают уж больно редко, а тут такой случай подворачивается. В общем, бездельничать вам не придется, город оказывается просто наводнен террористами.







Итак, вы – командир одного из отрядов SWAT, и в вашем подчинении находятся четверо опытных полицейских. Первое же задание несколько обескураживает: на чердаке дома в частном секторе засел какой-то хмырь со снайперской винтовкой и отстреливает всех, кого видит. Тоже, небось, хочет сорвать подписание исторического договора, гад. От вас требуется – его обезвредить, причем не просто пристрелить, а именно обезвредить, оставив в живых. Это, между прочим, еще одно отличие «симулятора полицейского» от других игр – вы, как никак, представитель закона, вот и будьте добры его соблюдать хотя бы в минимальных количествах (пу, к примеру, прежде чем стрелять, выкрикнуть что-нибудь вроде «Бросай оружие, руки за голову!» и только потом открывать огонь). Более того, здесь есть миссии, в которых требуется захватить террористов в плен, сохранив им жизнь, причем сделать это нужно так, чтобы ни один заложник не пострадал.

Как уже говорилось ранее, в нашем подчинении находится небольшой отряд, а это значит, что игра выходит за рамки простого шутера и приобретает элементы тактического планирования. Все подразделение перманентно разбито на два отряда, и отдавать приказы можно как всем четырем световцам, так и каждой паре в отдельности.

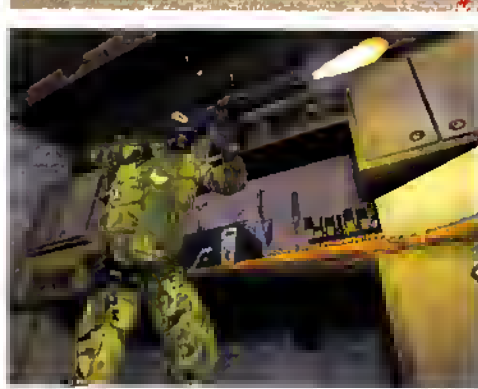
И вот тут мы сталкиваемся с одним из немногочисленных недостатков игры (по большому счету, единственным). Интерфейс неинтуитивен, а обучение выполнено, мягко говоря, посредственно. Вы можете прочитать пару десятков страниц, на которых описывается методика действия антитеррористического подразделения с минимальной привязкой к игре и уж тем более – к ее интерфейсу. Так что, по сути, именно первая миссия (помните хмыря с винтовкой?) оказывается для вас учебной. Допустим, то, что нужно арестовывать сдавшихся в плен, я сообразил до-



вольно быстро – достаточно было посмотреть, как это выполняет (причем по собственной воле, я ему ничего не приказывал!) один из моих бойцов, не забыв сделать соответствующий доклад по рации. А вот что после этого нужно еще отдать команду силам прикрытия об эвакуации арестованного (и, что самое главное, как это сделать), я понял совершенно случайно.

И вот мы переходим к тому, за что я и люблю эту игру больше всего. Нет, не к графике, хотя и она тоже, конечно, великолепна. Но убедиться в этом можно, просто взглянув на скриншоты, а вот искусственный интеллект на картинках рассмотреть уже трудновато. Да, похоже, и полицейскую академию иднотов не набирают (что бы нам ни говорили в одноименном фильме) – настолько слаженных и грамотных действий мне наблюдать еще не приходилось. Все ваши приказы выполняются четко и безукоризненно (благодаря этому первые миссии вообще можно пройти, находясь за спинами товарищей и подавая оттуда ценные указания, – всю работу они возьмут на себя, вам же останется только вязать преступников). Они выглядывают из-за угла, прежде чем войти в коридор, прикрывают друг друга во время зачистки комнаты, заставляют террориста бросить оружие и сдаться... В общем, глядя со стороны, создается впечатление, что ты смотришь какой-нибудь американский боевик. Да, еще один момент, просто меня поразивший: если отряд заходит в большое помещение, из которого есть несколько выходов, один полицейский обязательно будет держать эту дверь под прицелом. Если существует опасность нападения с тыла, опять-таки кто-то останется и будет прикрывать отряд.

Как преступники, так и заложники ведут себя просто здорово, создается впечатление, будто на экране – живые люди. Первые, увидев врвающийся в комнату отряд, вполне могут струхнуть и сдаться, однако если на них выйдет только один

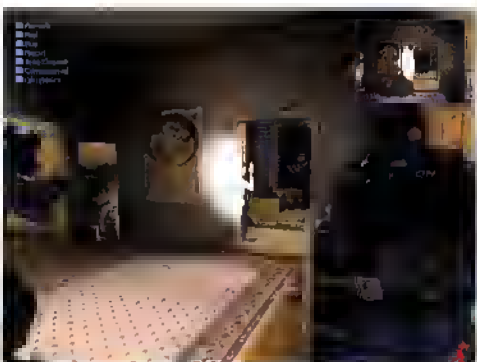


боец, то перестрелки не миновать. Заложник может обматерить спасающего его полицейского, может в страхе убежать или просто стоять в ступоре, не обращая на вас никакого внимания.

Также достойна всяческих похвал физика мира. Наконец стены жилых домов стали делать не из танковой брони, а из обычных стройматериалов, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Да, очередь из автомата прошивает сравнительно тонкую преграду и может задеть стоящего за ней человека. Временами это хорошо – когда нужно пристрелить преступника, спрятавшегося за дверным косяком, но чаще это только мешает, поскольку никто не даст гарантии, что в соседней комнате не находятся заложники. В таких случаях рекомендуется использовать пули с меньшей пробивной способностью.

В одном из западных обзоров этой игры мне встретилося следующее утверждение: «Это не игра, это тренажер для полицейского». Я бы не был столь категоричен – все же до тренажера SWAT3 далеко. В нем совершенно нет снайперов, взаимодействие с силами поддержки выполнено не лучшим образом (вы ни просто отдадите распоряжения, однако так ни разу и не увидите реальных людей), да и собственно количество бойцов, отправляемых на операцию, – пять человек – явно слишком мало, особенно учитывая то, что временами вам приходится обезвреживать до трех десятков преступников. Так что это ни в коем случае не тренажер – это просто замечательная игра с совершенно незабываемым геймплеем.

P.S. (он же крик души): Дайте сетевую игру!



#### «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика  
Звук и музыка  
Играбельность  
Ценность для жанра



Сергей Светличный

# Ни слова о Джордане

Колесо Времени плетет Узор Эпох...

Р. Джордан

Давно нанули в Лету времена, когда сценарий компьютерной игры писался на колене за день до релиза (наи это было со знаменитым Quake от id Software). Сейчас хорошей традицией становится создание игр с сильной сюжетной линией и яркими, запоминающимися персонажами. Что ж, такой подход можно только приветствовать – согласитесь, гораздо приятнее не просто убивать всех подряд, а знать, почему ты это делаешь, за что сражаешься и какой именно мир спасешь в итоге.

Гм, – скажет читатель и будет прав. А кто в таком случае, собственно говоря, этот Джордан, о котором в данной статье не будет сказано ни слова?

Объясняю. Роберт Джордан – известный писатель-фантаст, пишущий в модном нынче стиле фэнтези и создавший, среди прочего, целый цикл романов «Колесо Времени», в котором органично смешались магия, поединки на мечах, злодеи (нет, не так – Злодеи), голопокружительные приключения, любовь и ненависть... В общем, обычная сказка для взрослых, ничего особенного в ней, казалось бы, нет, однако западной публике нравится невероятно, вплоть до того, что Джордан там считается мастером одного уровня с создателями миров – Дж. Р. Р. Толкиеном и Р. Желязны.

Гм, – второй раз скажет читатель и снова окажется прав. А при чем здесь игра? Ну-ну, – скажу я, – можно было и догадаться. Во всяком случае, название игры и цикла должно было бы навести на определенные размышления. Да, совершенно верно, действие Wheel of Time разворачивается в мире, создан-

ном Робертом Джорданом (и о котором я, между прочим, поначалу не собирался упоминать вовсе... ну что ж, благими намерениями, как говорится...). Если быть точнее, то основой для игры послужила первая книга из этой серии под названием «Око мира». В свое время она была выпущена российским издательством «АСТ» в серии «Век дракона», так что все желающие могут с ней ознакомиться – как для общего развития, так и для того чтобы просто ориентироваться в происходящих в игре событиях (в частности, не называть великого и ужасного Мавшадара, хозяина Шадар Логота, «разумной змеи» в виде пара, все время гоняющейся за вами по комнате», как это было в одном попавшемся мне на глаза обзоре).

Правда, сейчас достать эту книгу уже трудно – издана она была в 1996 г. небольшим тиражом и стоит нынче немало. Так что я кратко опишу мир, в котором разворачивается действие игры. Итак, здесь царит средневековье, а значит, без магии и рыцарей не обошлось. Начнем с магии, поскольку она здесь главная, а все остальное – так, по подпевкам. Творить заклинания может только тот, кто умеет обращаться к Единственному источнику. Свойство это врожденное, однако если владеющий им человек самостоятельно развивает в себе магические способности, то обычно это приводит к плачевным последствиям – у него, образно говоря, «сдет крыша», и он пытается захватить власть над миром. Поэтому всех подающих надежды детей забирают в специальную школу, где они и получают соответствующее образование.

Магии у мужчин и женщин различные, друг с другом не пересекающиеся, и обучение, естественно, также раздельное... во всяком случае, было до



Название Wheel of Time  
Разработчик Legend Entertainment  
Издатель GT Interactive  
Жанр 3D-action

## «ДПК»-РЕЙТИНГ

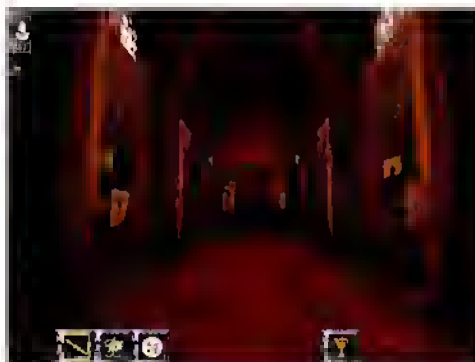
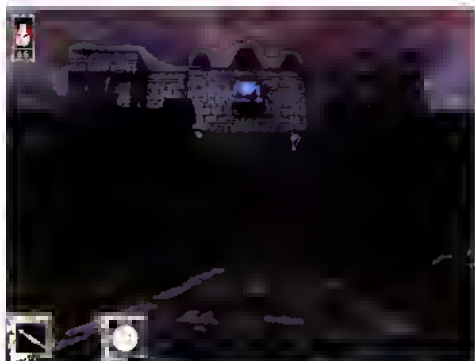
Графика  
Звук и музыка  
Играбельность  
Ценность для жанра



некоторого времени, а именно – до последней войны, в которой все мужчины-маги оказались истреблены. С тех пор единственными носителями магической силы являются женщины Айз Седай – своего рода «каста посвященных», разделенная на несколько сект, недолюбливающих друг друга. Неудивительно, что при подобном положении дел нашлась-таки одна секта под названием Черные Айя, которая стала помогать Темному Властелину в осуществлении его Коварных Замыслов (здесь все рекомендуется писать с заглавной буквы – законы жанра обязывают). Ситуация осложняется еще и тем, что в народе Айз Седай, мягко говоря, популярностью не пользуются, поскольку именно им приписываются все смертные грехи. В частности, появление Темного Властелина, ну и всякая мелочевка («...льют они кровь христианских младенцев», одним словом). В общем, политическая обстановка в мире довольно напряженная, и в момент, когда она достигнет своего «апофея» (древние артефакты, препятствующие возвращению Темного и хранившиеся в Белой Башне, цитадели Айз Седай, оказываются похищены), начинается собственно игра, и на сцене появляются вы – повелительница Белой Башни. Несмотря на столь невероятно закрученный сюжет, ваша задача элементарно проста и тривиальна – вернуть украденные артефакты и тем самым спасти мир.

Фу-ух, с сюжетом покончили, и теперь можно переходить к самой игре.

А начнем мы с графики, поскольку она здесь, аналогично магии в бумажном «Колесе Времени», играет главную роль. Wheel of Time построена на базе движка Unreal, который до сих пор остается одним из самых технологически совершенных. Я думаю, все помнит великолепную графику «Нереального»? Так вот, по местным красотам «Колесо Времени» настолько же превосходит Unreal, насколько последний «обставляет» какой-нибудь древний Duke Nukem 3D. Не раз и не два противники заставляли меня врасплох только потому, что я бродил залами очередного замка, рассматривая окружающее вели-





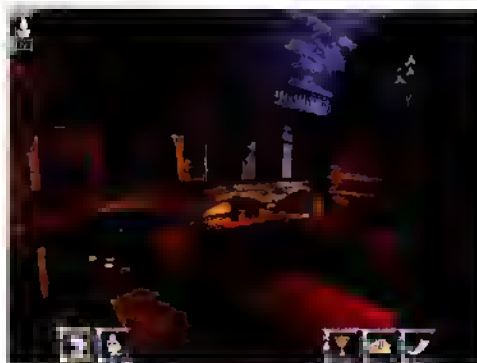


колетие. Персонажи выглядят чуть похуже, чем уровни, но только на самую малость. Троллоки, Исчезающие, Белоглазники, Айз Седай – я думаю, у поклонников творчества Джордана эти имена должны вызвать немало приятных воспоминаний. Одним словом, за одну только возможность увидеть воочию то, что раньше можно было только представить, есть смысл приобрести эту игру, даже если бы больше у нее никаких достоинств не было (о том, что это не так, и что, кроме графики, имеется еще немало приятных моментов, я расскажу несколько позже). В общем, к графическому оформлению претензий быть не может в принципе, чего, к сожалению, нельзя сказать о системных требованиях.

На них, пожалуй, даже стоит остановиться отдельно – во избежание всяческих недоразумений. Во-первых, Wheel of Time – одна из очень немногих игр, вышедших в последнее время, которая ориентирована преимущественно на акселераторы от 3dfx, безбожно тормозя при этом на всех остальных. Во-вторых, заявленный объем оперативной памяти – 32 мегабайта – воспринимается не иначе как насмешка, поскольку игра начинает себя комфортно чувствовать только на 128 MB. И, в-третьих, разработчики ухитрились сделать совершенно неудобоваримый 16-битовый рендеринг, по причине чего играть рекомендуется в 32-битовом цвете – Wheel of Time оказалась чуть ли не первой игрой, в которой разница между этими двумя режимами видна невооруженным глазом. В общем, на моем отнюдь не слабом даже по нынешним временам компьютере (Pentium III 450 MHz, 128 MB памяти, видеокарта на базе Riva TNT2 Ultra) при максимальной детализации игра сносно шла в режиме 800 × 600 × 32, открывенно «притормаживая» на открытых пространствах.

Если кто-то все еще читает эту статью, продолжим (тем более что запас страшилок на сегодня у меня уже закончился). Звук очень хорош – и фоновый, для создания атмосферы, и особенно музыка, которая здесь, в отличие от «прародителя» Unreal, записана в формате MP3 (что позволяет наслаждаться ею и в отрыве, так сказать, от процесса игры).

Оружия как такового в игре нет – если вы не забыли, управлять вам придется «магичкой», которая сроду ничего тяжелее антрималов в руках не держала. Что такое антримал? Это волшебный амулет, позволяющий творить заклинания, а если быть более точным, то концентрирующий ваше внимание и направляющий магическую энергию в соответствующее русло. Причем разработчики, пользуясь тем, что, по Джордану, для всех сколь-

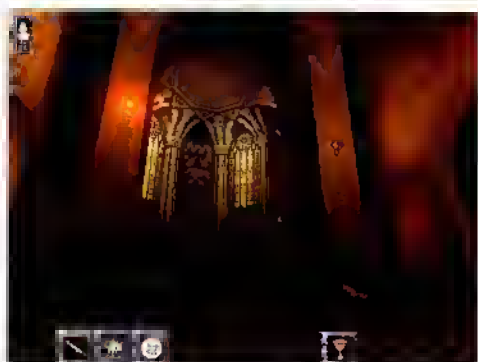
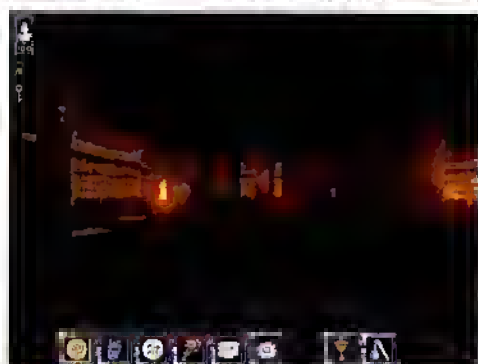


ко-нибудь мощных заклинаний необходимы свои антрималы, превратили их в некое подобие боеприпасов – подобрал, скажем, амулет на двадцать шаровых молний, расстрелял весь запас и ищи новый. А до тех пор, будь добр (вернее, добра), довольствуйся «смертельным дыханием», благо, оно бесконечное (вообще-то, зубы по утрам чистить полагается, но это так, к слову). Кроме «наступательных» заклинаний имеются также и «оборонительные», и просто «разные». Fire/Air/Water/Personal Shield (принцип действия, думаю, ясен), Find Target (автонаведение), Swap Places (меняет местами вас и цель) и т.д., всего вам будет доступно несколько десятков заклинаний. Из-за этого, кстати, интерфейс получился весьма громоздким, и быстро переключиться с одного спелла на другой не получится.

Ну вот, статья подходит к концу, а я еще ни слова не сказал о гранулах натуральных ягод, точнее, о геймплее. Изначально обещания разработчиков были настолько туманны, что фанаты никак не могли решить, что же они будут иметь в итоге – прямолнейный, как луч разбигана, шутер, зубодробительную RPG или же оригинальную фэнтезийную стратегию с видом от первого лица. А может, все вместе и в одном флаконе... М-да. В общем, можно расслабиться – святое дело Unreal никто предавать не собирался, и в результате мы получили самую обычную 3D-action с линейными миссиями. Это, впрочем, не делает игру хуже, скорее, даже наоборот – привычный, проверенный временем геймплей лично мне кажется

надежнее всяких новаторских идей по смешению жанров, всяких обычно «на ура» воспринимаемых только журналистами, но никак не рядовыми игроками. Хотя элементы стратегии обнаруживаются... в сетевой игре, вернее, в режиме c-nadel game, где вы, выступая в роли хранителя замка, имеете возможность расставлять различные ловушки, западни, а также «войска» – Айз Седай и их телохранителей, с целью защиты от непрошенных гостей. Однако опробовать этот режим нам, к сожалению, не удалось – в нашей локальной сети так и не нашлось хотя бы двух компьютеров, на которых игра шла бы «без тормозов». Может, вам повезет больше.

И, естественно, рассказ о Wheel of Time был бы неполным без упоминания об отличном полноэкранном видео, сопровождающем вас в игре и иллюстрирующем развитие сюжета – он настолько лихо закручен, что без поясняющих видеозаставок,



которые предваряют практически каждый новый уровень, обойтись просто невозможно. В сумме набирается около часа полноэкранного видео, которое занимает весь второй диск. Да это и неудивительно, на таком богатом материале создать игру с мощным сюжетом проще простого, ведь «Колесо Времени»... и Роберт Джордан... в общем, вы в курсе.

Эх, а ведь собирался рассказывать только об игре, и ни слова о Джордане.

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

**1. Как зовут главного героя романа «Око Мира»?**

- а) Матрим Коутон;
- б) Перрин Айбара;
- в) Ранд ал'Тор

**2. В каком городе находится Белая Башня – дом Айз Седай?**

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля 2000 г., будет разыгран диск Wheel of Time, предоставленный компанией SoftClub, тел. (095) 232-6952.

Сергей Светличный

# Альтернативные Россияне, панимаешь!

Что было бы, если... Этой короткой фразой можно охарактеризовать все фантастические произведения в жанре «альтернативная история». Как бы выглядел современный мир, если бы во Второй мировой войне победила Германия, китайцы додумались использовать порох не только для фейерверков, или в Европе не было бы эпохи Возрождения?

До сих пор подобные идеи встречались только в художественной литературе, однако прогресс не стоит на месте, и вот уже компьютерные игры обзаводятся своими собственными альтернативными историями. Правда, надо признать, что культурное наследие эпохи Возрождения мало волнует разработчиков игр, их, скорее, интересует внешний облик нашего мира после «незапланированной» победы, например Гитлера (Mortyr), или экзотичности воюющих южноамериканских индейцев («Ацтек»).

Следует отметить, что разработчики Codename Eagle также решили не искажать судьбу и придумали в меру бредовый сюжет: двадцатье годы, Великой Октябрьской революции не было, царская Россия без устали штампует боевую технику, вынашивая коварные планы о мировом господстве. Как индеец, в глобальном смысле ничем особым этот вариант истории от реальной не отличается.

Вы — секретный агент, который должен выполнить целый ряд различных диверсионных операций, например уничтожить ракетные установки (наверное, на паровом двигателе), встретиться с активистами из местного подполья (забавная деталь: одного из них зовут Троцкий), пристрелить важного политического деятеля, уничтожить химический завод, на котором производят отравляющий газ, ну и так далее. Забрасывают вас обычно на самолете (что логично), однако сразу чуть ли не в эпицентр событий (что более загадочно). Действие каждый раз происходит явно не на границе, а лично очень сомневаюсь, что тогдашние аэропланы были способны на сколько-нибудь длительный перелет даже и над вражеской территорией. Хотя, если вспомнить ракетные установки... То, что дело происходит в России, понять можно разве что







Ведущий российский производитель мультимедиа компания «Кирилл и Мефодий» представляет свои продукты: энциклопедии и справочники, изучение иностранного языка, игры, развивающие и обучающие программы для детей и взрослых. Стратегический партнер компании - фирма New Media Generation.

Компанией «Кирилл и Мефодий» создана значительная коллекция энциклопедий для всех возрастов и интересов. **«Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2000»** - универсальная электронная энциклопедия третьего тысячелетия. Издание, не имеющее себе равных в мире по объему информации и уровню ее подачи.

### 12 тематических энциклопедий:

«Энциклопедия кино», «Автомобильная энциклопедия», «Энциклопедия рока, джаза и поп-музыки», «Энциклопедия домашних животных», «Энциклопедия вооружений», «Энциклопедия здоровья», «Кулинарная энциклопедия», «Туристический атлас мира», «Энциклопедия этикета», «Энциклопедия коллекционера», «Энциклопедия персонального компьютера», «Стрелковое оружие»



### Серия «История. Искусство. Культура»

«Золотое кольцо России» (история старинных русских городов и области); «П.И. Чайковский. Жизнь и творчество»; «Московские прогулки» (архитектура, история, быт москвичей); «Современное российское искусство»; «Храм Христа Спасителя» (шедевры архитектуры); (200 шедевров архитектуры); «Шедевры музыки» (от средневекового хора до авангардистов); «Шедевры русской живописи» (более 200 работ русских художников)



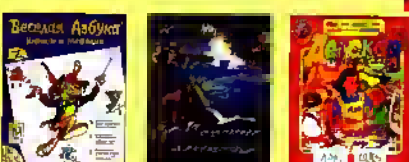
### Серия «Изучение иностранного языка»:

«Алиса в стране чудес» (языковой курс для детей)  
«Грамматика английского языка» (теоретический материал по английской грамматике)  
«Английский для начинающих» (основы английского языка)  
«Учим английские слова» (игровые тренажеры + словарь)  
«Английский на каждый день» (ситуации непосредственного общения)  
«Alphabete» (говорящий англо-русский, русско-английский словарь)



### «Волшебные истории Тутти»

В каждом диске серии - развивающие игры, веселый мультфильм и изучение иностранного языка. 12 интерактивных увлекательных мультфильмов: «Баба-Яга», «Дюймовочка», «Золушка», «Красавица и чудовище», «Алиса в стране чудес», «Огниво», «Пиноккио», «Русалочка», «Руслан и Людмила», «Синдбад-мореход», «Снежная королева», «Стойкий оловянный солдатик»



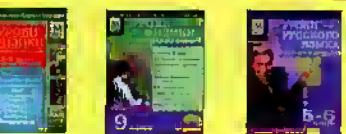
### Серия «Обучающие программы»

«Арт-студия» (рисование, изучение алфавита, аппликации)  
«Веселая азбука» (изучения алфавита), «Морские легенды» (игра)  
«Датская мастерская»; «Музыкальный класс»  
«Новости матушки Гусыни» (12 сюжетов с игрой и раскрасками)  
«Доктор Дулиус на земле» (география для детей)  
«Башня знаний», «Остров драконов; Башня знаний-II» (занимательные загадки, ребусы, головоломки, задания, дополненные увлекательными лакциями)  
«Макс и секретная формула», «Макс и привидения из замка», «Макс и Мари ходят по магазинам» (волшебная приключения со множеством головоломок)



### Серия «Репетиторы и учебники»

(русский язык, математика, история, химия, физика, биология)  
Интерактивный экспресс-метод, который подготовит в кратчайшие сроки вас к экзамену, систематизирует и расширит ваши знания по предмету и психологически настроит на атмосферу экзамена. В серию входят те вопросы, которые чаще всего попадают на экзаменационных билетах. Основной материал дополнен пояснениями с иллюстрациями, все вопросы распределены по трем уровням сложности.



### Серия «Учебники»

**«Виртуальная школа Кирилла и Мефодия»**  
Серия учебников по основным школьным предметам: химии, физике, биологии, русскому языку и математике. В каждом учебнике серии - проиллюстрированные практические задачи, вопросы (тренинг), тестовые упражнения, справочный раздел и предметный указатель.

### Серия «Игры»

«Артеки»  
«Корабль похищенных душ»  
«Завязный судья»  
«Призрак старого парка»





Сергей Светличный

# Ударим автопробегом по бездорожью и разгильдяйству!

К Остану протиснулся молодой человек шоферского типа и спросил:

— Как остальные машины?

— Отстади, — равнодушно ответил Остан. — Проколы, поломки, энтузиазм населения.

И. Ильф, Е. Петров. Золотой Теленок



**Название:** «Чемпионат Ралли Mobil1»  
**Разработчик:** Magnetic Fields  
**Издатель:** Actualize  
**Локализатор-издатель в России:** «Дока»  
**Жанр:** автосимулятор

Давным-давно, когда о 3D-акселераторах ни кто и слыхом не слышал, а после названия Need For Speed еще не писали римских цифр, была игра под названием Network RAC Rally. Она обладала не только очень неплохой по тем временам графикой, но и потрясающей играбельностью, по сравнению с которой меркла даже та самая Need For Speed.

Помните, посмотрев примерно в одно и то же время обе эти игры, я сделал однозначный выбор в пользу Rally — в ней не нужно было всеми правдами и неправдами рваться к финишу, спихивая в кювет противников, а столкновение с деревом не только являлось причиной потери драгоценных секунд, но и, что главное, приводило к повреждению какого-либо узла или агрегата, что тут же весьма заметно сказывалось на прохождении остального участка трассы. В отличие от совершенно нереального по части достоверности управления NFS, Network RAC Rally являла собой разумный компромисс между аркадными гонками и серьезным симулятором. Другими словами, играть в нее с помощью клавиатуры было можно, однако сам процесс управления автомобилем оказывался гораздо сложнее и интереснее, нежели в NFS.

...О разработке Rally Championship 2000 я узнал довольно давно, и все это время по крупицам вылавливал информацию о проекте из Internet, искал скриншоты, превью, материалы разработчиков.



После выхода демо-версии разочаровался в RC2000 как в реалистичном симуляторе, но был поражен великолепной графикой и решил для себя, что играть в нее все-таки буду. С изрядной долей скептицизма воспринял заявления разработчиков, что в полной версии реализм управления автомобилем поднимется на небывалую высоту. Порадовался за российских игроков, когда узнал, что официальной локализацией RC2000 в России займется компания «Дока». В общем, жизнь была богата на события. До тех пор пока коробка с игрой не появилась в нашей редакции.

Чтобы сразу стало ясно мое отношение к этой игре, скажу лишь, что на следующий же день после первого знакомства с Rally Championship я приобрел себе руль. Графика оказалась такой же великолепной, как на скриншотах и в демо-версии, а управление... как это ни парадоксально, но разработчики ухитрились-таки сдержать обещание — более достоверной модели мне видеть еще не приходилось. Отличие автомобиля с передним приводом от заднеприводного разительное, приходится просто пересучиваться, поскольку большая

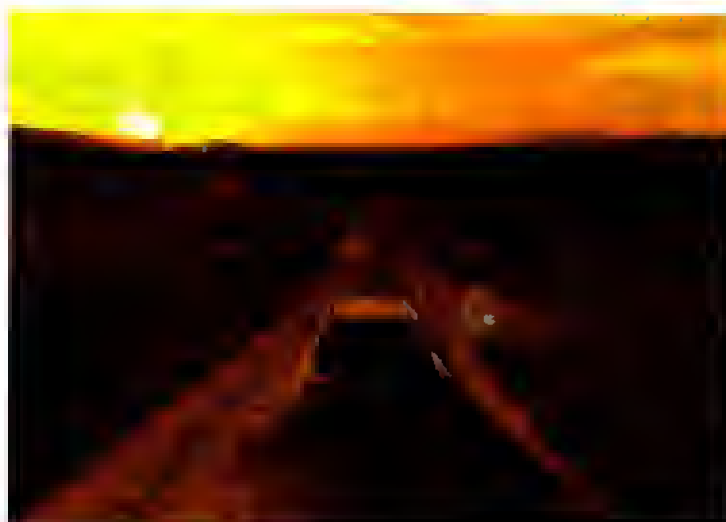
часть приобретенных навыков перестает работать либо приводит к противоположному результату.

Забудьте про всякие там «управляемые заносы» и прочие атрибуты аркадных гонок. Нет, конечно, и мы тоже можно пользоваться, однако на практике оказывается, что здесь не стоит влетать в поворот, визжа покрышками и обдирая кузов о придорожную ограду, лучше сбросить газ и аккуратно вписаться — при этом из-за трения шин скорость начнет понемногу уменьшаться, масса перенесется на передние колеса, вследствие чего они приобретут лучшее сцепление с дорогой, и автомобиль будет более устойчив, что, естественно, значительно облегчит прохождение поворота.

Вообще же, именно аккуратное вождение — залог успеха, разработчики, кстати, советуют вести машину не более чем на 90% своих возможностей. Как вычислить именно эти проценты и отпущать оставшиеся десять — неизвестно, однако факт остается фактом — лезть из кожи вон ради выигрыша заветных полутора секунд не советуется. При таком стиле езды неизбежны столкновения с препятствиями, вылеты на поворотах, попадания в кюветы, из которых к тому же без помощи болельщиков выбраться бывает весьма затруднительно. А лобовое из вышеперечисленных происшествий автоматически ведет к выходу из строя какой-либо части машины, причем выбор весьма богат — рассмотрим, например, лобовое столкновение с деревом. Весьма вероятно повреждение фар, но это — пустяки. Практически наверняка разобьет радиатор. В этом случае через некоторое время двигатель начнет перегреваться, причем если от удара сорвало решетку, то перегрев будет слабее, если идет дождь — еще слабее. Но при тридцатиградусной жаре и палящем солнце неприятности у вас начнутся буквально че-







рез пару минут. Надо заметить, что в последнем случае двигатель может перегреваться и при исправной системе охлаждения. Слишком мягкая подвеска и небольшой клиренс (их, кстати, можно отрегулировать) становятся причинами разбитой выхлопной трубы. Однако ужесточение подвески ведет к усилению тряски на бездорожье, что, естественно, сказывается на всех узлах.

Если зашла речь о настройке, то можно упомянуть еще и о необходимости осмотрового выбора шин — на заснеженной трассе автомобиль с покрышками для асфальта будет чувствовать себя как корова на льду, более того, такие же шины на гравии не только ухудшают управляемость, но еще и стираются гораздо быстрее, чем рассчитанные именно на этот тип дорог. В общем, продолжать можно до бесконечности, но я ограничусь фразой разработчиков из «Руководства пилота»: «Представьте, что может случиться с реальной машиной, и вы будете недалеко от истины». Единственная уступка, сделанная, видимо, с целью сохранения правдивости — степень повреждения. Что бы ни говорили разработчики о «небывалом реализме», все же, мне кажется, при лобовом столкновении с деревом на скорости около 120 км/ч «испортится» не только радиатор, но и еще много чего, в частности — сам водитель. Но, с другой стороны, если бы Magnetic Fields симулировали реальную систему повреждения, играть в Rally Championship было бы решительно невозможно. Ведь это все-таки игра, а не тренажер для начинающих водителей.

По окончании трассы вы попадаете в зону техобслуживания, где сможете ликвидировать повреждения, сменить шины и провести некоторый тюнинг перед следующим заездом. На все про все обычно отводится около 15 минут — для сравнения скажу,

что замена жизненно важных узлов, например коробки передач, длится не менее 10 минут. За оставшуюся пятиминутку можно разве что сменить покрышки да отремонтировать фары. Так что ездить рекомендуется осторожно — ведь все починить не удастся, а до другой зоны техобслуживания придется отмотать три-четыре десятка километров, на которых и без того расхлябанная машина имеет мерзкую привычку окончательно ломаться.

Отдельного упоминания заслуживают собственно трассы — просто огромных размеров (до сорока километров), они выглядят на удивление реалистично. Magnetic Fields удалось избежать ошибки большинства других разработчиков, трассы которых представляют собой беспорядочное нагромождение поворотов различной сложности. Здесь вы встретите и длинные прямые участки, на которых можно разогнаться чуть ли не до двухсот километров в час, и узкие серпантинные, и проселочные дороги — в общем, во время игры действительно создается ощущение реального мира.

Звук в RC2000 очень хорош — со временем по изменению гула двигателя можно научиться определять не только скорость, но и момент, когда необходимо переключать передачу (конечно, если вы ездите с автоматической коробкой, вам подобная головная боль не грозит, однако дело в том, что только при ручном переключении вы добьетесь лучших результатов). Шум дождя, шорох колес по гравии, стук сбиваемых ограничителями фляжков, раздающийся то сбоку, то сзади (в зависимости от того, какой частью автомобиля вы их сбиваете).

Да, игра поддерживает все мысленные стандарты трехмерного звука, причем реализация оказывается на высоте. Все шумы выполнены просто великолепно... за исключением разве что озвучивания штурмана. В оригинальной игре были использованы голоса «всамделишных» штурманов (если кто не в курсе — это паларник, который сидит по правую руку от вас и, ориентируясь по карте, предупреждает о различных препятствиях). В русской версии их озвучивали также профессионалы, однако, как показывает практика, кроме навыков, нужно иметь еще и определенный актерский талант. Если мужик (не только настоящий штурман, но еще и судья по ралли) говорит достаточно достоверно, только

очень тихо, то женский голос абсолютно невыразителен, ощущения, будто она сидит на переднем сидении мчащегося по бездорожью автомобиля и пытается что-то при этом рассмотреть на карте, нет. Я уж молчу о том, что предупреждение о плавном повороте в ее устах звучит точно так же, как и об обычном (слово «длинный», судя по всему, она произносит на вдохе), а объявление крутого разворота вообще делается шепотом.

Ну и к тому же на все это наложались особенности русского языка, в частности более длинные по сравнению с английским слова. Так что у меня неоднократно были следующие ситуации: пока штурман неспешно выговаривала «пятьдесят левый прямой перекресток не срезай» (это значит, что через пятьдесят метров будет перекресток, на котором я

должен свернуть налево под прямым углом), я успел благополучно в него въехать и запрет на срезание дороги успевал уже на выходе из поворота. Но это, в общем, издержки вкуса — на английском языке, я полагаю, переварить одно длинное предупреждение о трех-четырех непрерывных поворотах различной степени сложности через пару перекрестков, насыпь, сужение дороги и еще

значное количество препятствий (на сложных трассах такие участки встречаются сплошь и рядом) будет гораздо сложнее, пусть даже они произносятся на порядок достовернее.

Я долго думал, стоит ли рассказывать о режиме «Аркада», также имеющем место. Но потом передумал. Да, сделано довольно забавно, можно повеселиться пару вечеров... но потом возвращаться обратно в серьезный симулятор будет очень больно, по себе могу сказать. Так что больше ничего про аркадный вариант говорить не буду.

Если вы еще не приобрели себе руль — спешите, а то скоро все разберут. Игра того стоит.

Продукт предоставлен компанией «СофтПром»: тел. (044) 243-3398

#### «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика

Звук и музыка

Играбельность

Ценность для жанра



Олег Данилов

# Три кита EA Sports

*If it's in the game, it's in the game.*  
EA Sports



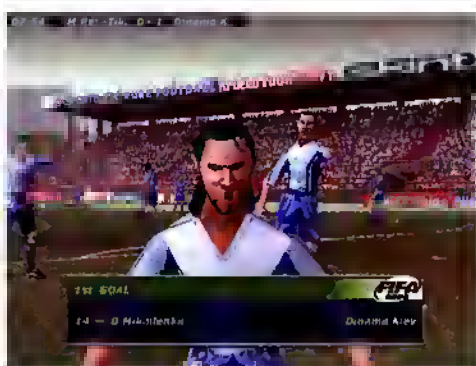
Откровенно говоря, наблюдать за соперничеством симуляторов компьютерных видов спорта неинтересно. Даже если в течение года различные фирмы выпустят два десятка великолепных компьютерных футболов, хоккеев и баскетболов, то лучшим игрокам все равно будут признаны представители семейства EA Sports. Что, в общем-то, и случилось в прошедшем 1999. Несмотря на обилие продуктов подобного рода от разных компаний, среди которых была даже Microsoft, после традиционной осенней премьеры игр EA Sports с числом 2000 в названии все стало на свои места. Мэрион есть мэрион.

EA Sports – подразделение компании Electronics Arts, занимающееся исключительно спортивными симуляторами. Ежегодно под этой маркой выходит несколько десятков игр для различных платформ (PC, Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy и даже PDA), посвященных всевозможным видам спорта, от весьма экзотичных: Deer Hunt Challenge (охота); Madden 2000 (американский футбол); Triple Play 2000 (бейсбол); Rugby 2000 (регби) и Cricket 2000 (крикет), до классических: европейского футбола (который американцы упорно называют соккером), хоккея и баскетбола. Именно три последних вида спорта пользуются наибольшей популярностью на просторах СНГ и имеют сплоченную когорту поклонников. О них-то мы и поговорим.

## НАСТОЯЩИЙ ФУТБОЛ – ВЗГЛЯД ИЗ АМЕРИКИ

**Название** FIFA 2000 Major League Soccer  
**Разработчик-издатель** EA Sports  
**Жанр** спортивный симулятор

В некоторых странах футбол – это не просто один из зрелищных видов спорта, это национальное достояние. Вспомните, с каким пылом, с каким трепетом относятся к футболу в Бразилии, Аргентине, Италии, Германии, Англии... Я думаю, что не ошибусь, включив в этот список и нашу страну. На родине киевского «Динамо» футбол не просто любят – его боготворят. Поэтому особенно обидно, когда компьютерную игру, великолепную игру, приносят в жертву национальным интересам. Особенно если это национальные интересы страны, мягко говоря, ничего не понимающей в футболе. Более того, они-то и слово это используют для определения совершенно другой игры, которую у нас презрительно именуют разновидностью регби. Они же в ответ называют наш футбол – соккером...



Речь, как вы уже, наверное, догадались, идет об Америке и последней версии футбольного симулятора от EA Sports – FIFA 2000 Major League Soccer. Собственно, во второй части названия и скрывается вся подноготная. Major league Soccer – американская футбольная ассоциация (обратите внимание на Soccer в названии). Видимо, этим и можно объяснить те беды, которые обрушились на игру.

На самом деле EA Sports выпустила в этом году три футбольных симулятора – английской, немецкой и американской лиг. Именно последний из них предназначен для продажи во всех остальных странах мира (за исключением, естественно, США, Великобритании и ФРГ). Как известно любителям футбола, в Америке этот спорт не занимает лидирующего положения, болельщики США больше тяготеют к баскетболу, бейсболу, хоккею и «настоящему» футболу. Основные же усилия MLS направлены на популяризацию европейского футбола. И для этого, по просьбе лиги, геймплей американской версии FIFA 2000 был до предела упрощен, чтобы хоть как-то привлечь пользователей к сложной, многогранной и увлекательной игре. Ни в коем случае нельзя сказать, что FIFA 2000 это не удалась, – напротив, игра получилась весьма добротной, с большим количеством нововведений и нюансов, по сложности футбольных баталий, за что симуляторы от EA Sports и любимы геймерами Старого Света, оставляет желать лучшего. По большому счету, то, что мы имеем сейчас, можно определить как «футбол для чайников», слишком простой и неинтересный для настоящих любителей.

Итак, что же все-таки есть в FIFA 2000 Major League Soccer? Игра включает в себя национальные



чемпионаты Германии (Bundesliga), Англии (FA Premier League) и Америки (Major League Soccer, все 12 (!!!) команд), а также чемпионаты некоторых других стран (Украины, как всегда, нет даже среди сборных, зато присутствуют «предельно интересные» турниры Израиля, Турции и т.д.). Кроме того, в FIFA 2000 входят 13 известнейших мировых команд, около 40 сборных и 42 лучшие команды XX столетия (вот это действительно неординарно). Количество ошибок в ростерах национальных команд поражает. Так, полузащитник киевского «Динамо» Яшин оказывается двухметрового роста. Наши московские коллеги, например, возмущены «издательствами» над «Спартак» (Сымбаларь, видите ли, у EA Sports – чернокожий). Нет слов! Ве-

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

1. Назовите все игры, выпущенные EA Sports в 1999 г. и посвященные футболу
2. Какая из европейских национальных сборных трижды становилась чемпионом мира?  
а) Германия; б) Италия; в) Франция

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех, предоставивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля 2000 г., будет разыгран диск FIFA 2000 Major League Soccer, предоставленный компанией SoftClub, тел. (095) 232-6962

## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★





роятно, и в остальных сборных и клубных командах (за исключением MLS) вы найдете такие же несстыковки и несуразности.

Графика... Как бы помягче... Графика, безусловно, неплохая. Но motion capture американцы делали со своих, американских игроков, которые, скорее всего, впервые увидели мяч за полчаса до съемок, потому и анимация игроков несколько... нескладная. В остальном претензий к графике и звуковому оформлению игры нет. Неплохо, но в NBA Live 2000 все равно на порядок лучше.

А теперь о самом главном – о геймплее. Да, благодаря улучшенному управлению игроками вы можете «проворачивать» некоторые комбинации, что было невозможно в предыдущих играх серии. Да, усовершенствованная система физического взаимодействия моделей позволяет демонстрировать более реалистичные столкновения и контакты игроков. Да, расширенные функции управления стратегией игры, а также возможность отдавать команды игрокам прямо во время матча позволяют контролировать ситуацию. Но... Несмотря на то что компьютерные команды могут применять мощный прессинг, оффсайдные ловушки, демонстрировать блестящий дриблинг, пускать в ход весь арсенал «маленьких футбольных хитростей» – мелкий фол, предельно жесткие силовые единоборства, варьирование темпа игры... Несмотря на все это, играть стало намного проще, и, найдя один раз выигрышную стратегию, в дальнейшем вы будете побеждать на любом уровне сложности. Защита еще не так плоха, а вот нападение явно не удалось. Такое впечатление, что компьютер «не хочет» играть в футбол.

Хотя, невзирая на подобные недостатки, игра должна понравиться начинающим компьютерным футболистам. Освоив все премудрости, они вполне могут перейти на что-то посложнее. Например, FIFA98.

## НА ОДНУ КЛАВИШУ ВПЕРЕД ВСЕХ!

**Название** NHL 2000 Hockey  
**Разработчик/издатель** EA Sports  
**Жанр** спортивный симулятор

Мы настолько подробно описали предыдущую версию хоккейного симулятора Electronics Arts (см. «Домашний ПК», № 1, 1999), что кажется, в этот раз будет не о чем говорить, ведь новшества в NHL 2000 можно пересчитать по пальцам. Если попытаться описать нововведения одним предложением, то такая фраза будет звучать по крайней мере странно: «В NHL 2000 предусмотре-

**«ДПК»-РЕЙТИНГ**

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★

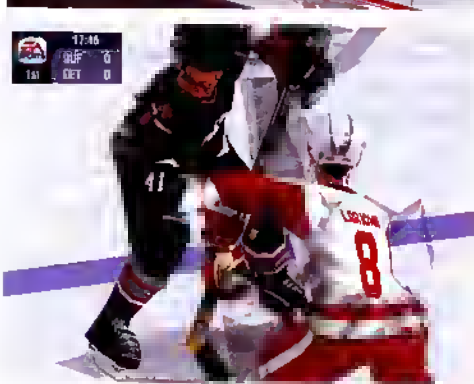
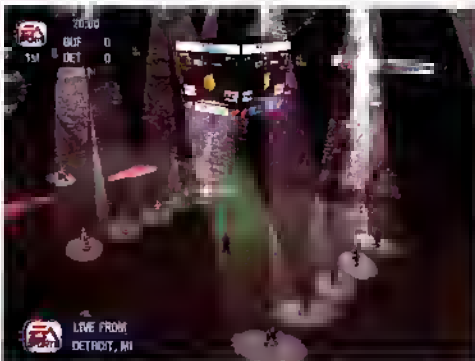
рена специальная клавиша для применения силовых приемов и финтов!». Смешно?!

Нельзя, конечно, сказать, что использование специальной клавиши для финтов (игрок с шайбой) и силовых приемов (игрок без шайбы) существенно повлияло на рисунок игры, но некоторые моменты в NHL 2000 действительно изменились. Если раньше выполнение игроками силовых приемов или финтов во многом определялось игровой ситуацией и рассчитывалось компьютером, то теперь благодаря клавише *Deke* у вас есть возможность толкнуть противника сознательно, в зависимости от плана игры и по собственному желанию.

Как и в нескольких предыдущих хоккеях от EA Sports, у вас есть возможность поучаствовать в одиночных соревнованиях, играх сезона NHL (до 82 встреч плюс серия Playoff), турнире (национальные сборные, Украина традиционно отсутствует), потренироваться в элементах катания и стандартных игровых ситуациях, а также пробики штрафных. Задумав геймерам будет интересно поиграть в международных онлайн-играх по Internet.

Если говорить об уровне графики и звука NHL 2000, то по сравнению с прошлым годом в игре появилось больше внеатических элементов: выход хоккеистов на поле, перепалки с судьей, споры с арбитром и т. д., которые еще больше приближают игру к телевизионной трансляции. А некоторые моменты способны удивить даже видавших виды геймеров. Так, в пылу атаки хоккеист может потерять шлем, и его (шлема) движение по полю будет подчинено суровым законам физики. Или, например, сумочка голкипера, лежащая обычно на створе ворот, – от удара она может слететь и отправиться в физически достоверное путешествие по льду. Еще один интересный нюанс – импорт фотографий и звуков, позволяющий выгрузить на поле виртуального двойника, который будет выглядеть, как вы, да еще и разговаривать вашим голосом.

Собственно игра стала сложнее. Причем если на уровне «Новичок» обыграть компьютер по-прежнему слишком просто, то «Профессионал» при включенных реалистичных правилах (кстати, загляните в раздел тренировок, там есть глоссарий и краткий свод правил) – это достаточно



крепкий орешек. Нечего говорить об уровне «Все звезды».

Но даже самый хитрый и сильный компьютер можно обмануть. Дело в том, что при драфте новичков, вызове свободных агентов (как, вы еще не знаете, что это такое? Позор!) и обмене игроками компьютер довольно просто перехитрить, да и создание игроков, как правило, заканчивается рождением «монстра» уровня Гретцки. За счет серии обменов, покупок и драфтов легко собрать себе самую сильную команду лиги. По сути, и в предыдущих версиях NHL можно было превратить игру в симулятор хоккейного менеджмента, теперь же одно нажатие кнопки – и вы пропускаете целые части сезона, принимая участие только в значимых играх.

**Ответ  
на вопросы –  
выиграй диск!**

**1. Назовите команду – обладателя Кубка Стэнли (Stanley Cup) сезонов 96/97 и 97/98**  
а) Dallas Stars; б) Colorado Avalanche; в) Detroit Red Wings

**2. Легендарный вратарь, владевший Vezina Trophy (специальный приз для лучших голкиперов) в сезонах 93/94, 94/95, 96/97, 97/98 и 98/99?**  
а) Ed Belfour; б) Jim Carey; в) Dominik Hasek

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@itc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля 2000 г., будет разыгран диск NHL 2000, предоставленный компанией SoftClub, тел. (095) 232-6952.



Кстати, по завершении Playoff и после разда- чи слонов игра не заканчивается, а предлагает вам начать следующий сезон с драфта и вызова свободных агентов. Более того, хоккеисты, набравшие опыта в матчах этого года, перейдут в следующий, кое-кто, наоборот, – потеряет форму, кто-то выйдет на пенсию, появятся новички и т. д. Самое же интересное, что благодаря достаточно простой процедуре обновления ростера вы сможете использовать NHL 2000 несколько лет, постоянно внося коррективы в сведения о командах.

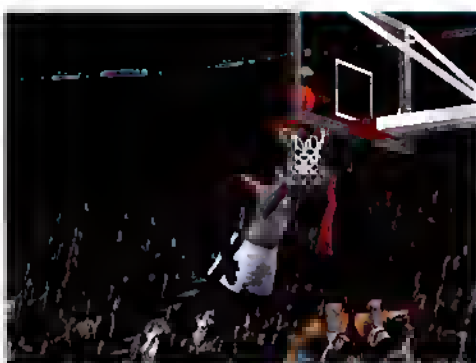
## JORDAN IS BACK!

**Название** NBA Live 2000  
**Разработчик-издатель** EA Sports  
**Жанр** спортивный симулятор

«Джордан вернулся!».. Именно эта фраза стала заглавной в рекламной кампании NBA Live 2000. Но, ради Бога, не беспокойтесь, вы не пропустили последние новости – Джордан покинул большой спорт окончательно, а возвращение великого игрока, скорее, виртуальное. Майкл вернулся в компьютерный спорт. Вообще именно NBA Live изменился больше всего из всей линейки прошлого года, и простое перечисление нововведений, появившихся в версии 2000, может занять всю рецензию.

Кстати, судьба NBA Live 2000 весьма незавидна. Во время летних неурядиц в Лиге, когда сама судьба сезона была под вопросом, все думали, что EA Sports откажется от выпуска баскетбольного симулятора. Что ни говори, симулятор несостоявшегося сезона – вещь достаточно неординарная. Второй проблемой, с которой столкнулась NBA, стал тот самый уход Майкла Джордана. По словам представителей Лиги, это событие привело к тридцатипроцентному снижению посещаемости матчей, да еще и изменения в составах, вызванные летними событиями... Одним словом, NBA Live 2000 вышел в сложное для Лиги время, но тем не менее игра получилась очень неплохая, пожалуй, даже лучшая из всех спортивных командных симуляторов этого года.

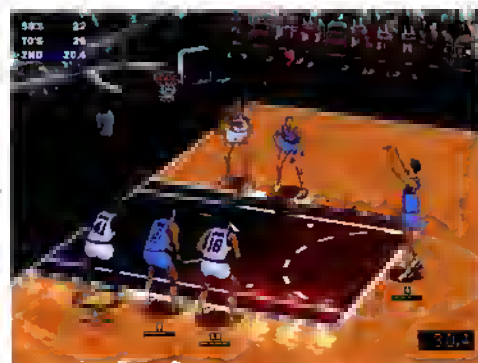
Итак, неприят... в смысле нововведения, встречают нас еще во вступительном ролике. Кроме того что это обычный динамический mix, составленный из фрагментов матчей NBA и компьютерной анимации, ролик демонстрирует нам самого Майкла, играющего в уличный



баскетбол. Сюрпризы продолжают и в главном меню, в оформлении которого используются модели известнейших баскетболистов прошлых лет, а в качестве фоновой музыки звучит рэп и хип-хоп (на Web-сайте [www.nba-live.com](http://www.nba-live.com) можно найти патч, меняющий ее на рок-композиции). Все эти мелочи должны подготавливать вас к тому, что вы увидите в игре.

Первый пункт, традиционная одиночная игра с выбранным противником... Только теперь в стандартной лиге NBA появились команды с прозаическими названиями All-Star 50s, 60s, 70s, 80s и 90s. Да, все великие игроки тысячелетия выйдут на площадку под вашим началом. Легендарные Kareem Abdul Jabaar, Bill Russell и Oscar Robertson... Причем стиль игры, форма (длинные, короткие шорты) и прически игроков строго соответствуют историческим реалиям. Особенно эффектно смотрятся прически афро-американцев 70-х годов.

Следующий тип игры – сезон. Здесь большей частью все осталось по-старому, не считая «длиного» драфта, имевшего место в этом году. Продолжительность сезона – до 82 игр (как и в NHL), после которого следует серия Playoff. Достаточно серьезным настройкам могут подвергаться правила, внешний вид игры, нюансы геймплея, особенно же поражают возможность настройки камеры. Вообще же игра стала еще более «телевизионной». Повторы горячих моментов матча, выложенные на сайте [www.nba-live.com](http://www.nba-live.com), могут поспорить с видеофрагментами реальных игр NBA, которые вы найдете на [www.nba.com](http://www.nba.com). Слемы, трехочковые броски, дриблинг и другие элементы NBA Live 2000 настолько приближены к реальности, что... это почти сама реальность. К тому же искусственный интеллект компьютерных игроков настроен на еще большую зрелищность. Кроме того, хочется обратить внимание на управление. В отличие от NHL и FIFA, в которых все ограничивается четырьмя клавишами (пас, удар, рывок и специальные приемы), здесь можно настроить игру более тонко (просьба паса, выпрыгивание и т. д.), но, тем не менее, новички вполне обойдутся и основными клавишами. Как и в NHL 2000, здесь



возможен переход в следующий сезон, при этом явно виден прогресс баскетболистов.

Отдельно нужно отметить процедуру создания нового игрока. Даже если не брать во внимание фотографии, простое формирование внешности игрока весьма впечатляет – настроек около двух десятков. Вообще же баскетболисты в игре смотрятся настолько реалистично (полигональные модели четвертого поколения и новая система анимации), насколько это возможно на сегодняшний день.

Вот мы и дошли до Майкла Джордана – точнее, американского уличного баскетбола, матчей один на один, в которых вы можете играть за легендарного форварда или против него. Такой баскетбол намного сложнее традиционно и не менее увлекателен. Еще один необычный вид соревнования – трехочковые броски. Здесь вы должны в течение одной минуты бросить 25 мячей из трехочковой зоны. Выигрывает, естественно, набравший больше очков.

В этом сезоне количество переходов, изменений в составах, покупок игроков превосходит все мыслимые пределы. В связи с этим хочется рассказать всем поклонникам баскетбола о Web-сайте [www.nba-live.com](http://www.nba-live.com), где размещено более трех сотен патчей, обновляющих ростеры команд, добавляющих татуировки, позволяющие различным игрокам, корректирующих прически, форму лица, цвет волос, а также исправление для площадок и различные инструменты. Ни одна другая игра серии EA Sports не имеет столь преданных и внимательных к деталям поклонников, как баскетбол.

**Ответь на вопросы – выиграй диск!**

1. В матче против какой команды в 1986 г. Michael Jordan набрал 63 очка?

a) Boston Celtics; б) Minnesota Timberwolves; в) Utah Jazz

2. В каком году Michael Jordan покинул NBA в первый раз?

a) 1991; б) 1992; в) 1993

Присылайте свои ответы по e-mail: [ask@itc.kiev.ua](mailto:ask@itc.kiev.ua) с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля 2000 г., будет разыгран диск NBA Live 2000, предоставленный компанией SoftClub, тел. (095) 232-6952



## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика  
Звук и музыка  
Играбельность  
Ценность для жанра





# АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64  
ул. Селезневская, 21

Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



**Октябрь 2008 года.** Заброшенная советская база. Законсервированная военная лаборатория. Три пропавших группы любопытных поляков. Одна исчезнувшая экспедиция НАТО. Отряд МЧС России отправляется на поиски разгадки: **трое десантников против проснувшегося города.** 9 эпизодов, полсотни квестов, 40 типов мутировавших до неузнаваемости монстров и лишь полдюжины надежных союзников. Николай Селиванов, Тарас Коврига и Юкко Хааhti должны дойти до конца, чего бы это ни стоило. Ход за ходом, монстр за монстром...  
**Походовая > Ролевая > Страшная.**



**Первый полностью русский футбол!** Редактор команд, выбор тактики игры, одиночные встречи, розыгрыш кубка и полный чемпионат. Полное соответствие правилам: угловые и штрафные, пенальти, подкаты и подножки, офсайды, удаления и замены. Просмотр голов со всех сторон. **Игра вдвоем за одним компьютером!** Несколько типов покрытия, реальная модель поля. Детальная статистика по проведенному матчу. Полный тренировочный курс. Такого футбола вы еще не видели! **Судью на мыло?**



Эти забавные кольцевые гонки потребуют от Вас не только **быстрой реакции**, но и **хорошей сообразительности**: во время заезда в ход идут мины, ракеты и множество других забавных и опасных дорожных бонусов! Семь различных машин — от «Князя дорог» до секретного суперджипа «Чародея». **Четырнадцать уникальных трасс** — от сказочной Страны дураков до космической станции «Мир», военной базы и даже парка им. Горького. Гран-при, расширенный чемпионат, соревнования на скорость и аккуратность. Игра вдвоем и даже вчетвером на одном компьютере. **Поехали?**



Добро пожаловать в Чикаго 30-х годов! «Дон Капоне» — **классическая гангстерская стратегия** реального времени, в которой от вас потребуются **сила воли и коварство ума**, тщательное планирование вооруженных нападений и продуманная защита отвоєванной территории. Подпольное производство виски, игорные дома и центры по отмыванию денег, использование связей в полиции, ФБР и Сенате — вот ваши ключи к собственной преступной империи в центре Чикаго. А теперь добавьте снайперов и вышибал, воров и киллеров, пулеметчиков и террористов... **Страшно?**



Вас зовут Санджуро Макабе, и вы только что получили приказ о немедленной высадке в **далекой космической колонии**, где вам предстоит разыскать базу повстанцев, а затем найти и уничтожить их лидера Габриэля. Однако не все так просто — с поверхности Кронуса ситуация выглядит совсем иначе, чем из каюты адмиральского флагмана. Динамическое освещение и превосходные спецэффекты. Два режима игры: на ногах пехотинцем и в **гигантском боевом роботе**. Специально для русской версии мы переделали тысячу двести текстур и записали две с половиной тысячи диалогов. **Интересно?**



Самое сердце феодальной Европы: **строительство** собственного города, **отчаянные вылазки** на территорию соседних княжеств и **грандиозные баталии** за столицу государства протекают в этом мире параллельно с жизнью самых обычных пекарей и кузнецов, лесников и других Ваших подданных. Коварный принц Лотар решил не ждать своего часа взойти на трон и силой захватил южную провинцию государства, развязав жестокую гражданскую войну. Теперь вся надежда лежит на Вас — верном начальнике дворцовой стражи и лучшем друге короля. **Не подведете?**

Магазины 1С:Мультимедиа в Украине:

адрес: ул. Терещенковская, д. 13

адрес: ул. Жуковского, 34



фирма «1С»



**«ГОРЬКИЙ-18: Мужская работа»**

Специальная версия оригинальной игры Gorky-17 в бескомпромиссном переводе старшего оперуполномоченного Goblins.

Переработанный сценарий. Новые герои и совершенно новые актеры.

Внимател! Ограничение по возрасту — 14 лет.



Лучшие игры по-русски.  
www.snowball.ru

Владимир Кочмарский, Игорь Комаров

# Особенности национального пилотирования, или Где твои крылья?

В свое время «Су-27 Фланкер» выделялась среди многих подобных игр сложным и правдоподобным управлением, неплохим искусственным интеллектом и реалистично смоделированными системами вооружения. Эта игра была настолько близка к настоящему, профессиональным симулятором боевой техники, что даже использовалась в качестве наглядного пособия в некоторых военных летных училищах, причем не только на просторах СНГ.

**Название** Flanker 2.0 Combat Flight Simulator

**Разработчик** Eagle Dynamics

**Издатель** SSI

**Жанр** авиасимулятор

Н у что ж, проходит время, прогресс не стоит на месте, меняются люди, образ мышления. Только вот, похоже, создатели «Фланкера» об этом почти ничего не знают. Именно такое впечатление сложилось у нас после первых часов знакомства с наконец-то увидевшей свет Flanker 2.0 Combat Flight Simulator. Очень хотелось бы, в память о былых заслугах, написать об игре хвалебную или хотя бы нейтральную статью, однако при всем нашем желании... Впрочем, к делу.

## ГРАФИКА

Здесь команда разработчиков осталась верной своим принципам. Более тщательной проработки деталей мы не видели, причем это касается не только вашего истребителя, но и других объектов — от автомобилей до авианосцев. Появилось большое количество новой техники, в том числе и вооружение НАТО. Игра наконец-то поддерживает 3D-акселераторы, хотя может обойтись и без них. Рельеф выглядит почти так же хорошо, как и отдельные объекты.

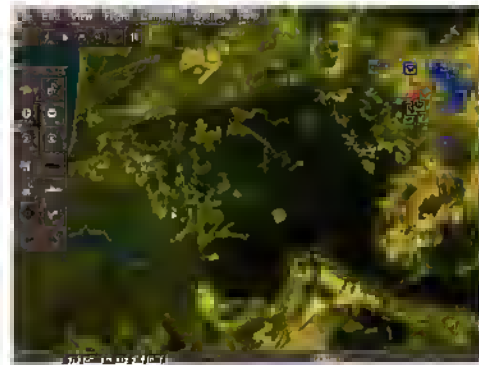
Однако у красивой графики есть один существенный недостаток — высокие системные требования. Flanker 2 существенно «тормозит» даже на P-III 450 MHz с Matrox G-200 и 128 MB RAM. В то же время многие игры с графикой примерно такого же уровня гораздо более лояльны по отношению к конфигурации компьютера (при-



чем здесь повезло владельцам акселераторов 3dfx — даже на таких старых картах, как Voodoo Banshee, торможение наблюдается только при полете на небольшой высоте над городом). Кроме всего прочего, инсталляция занимает до 500 MB, еще 250 MB необходимы для файла подкачки. Общую картину портят такие недостатки, как, например, внезапное появление объектов по мере приближения к ним, неподвижная вода и блеклые (из-за использования восьмибитовых текстур) цвета.

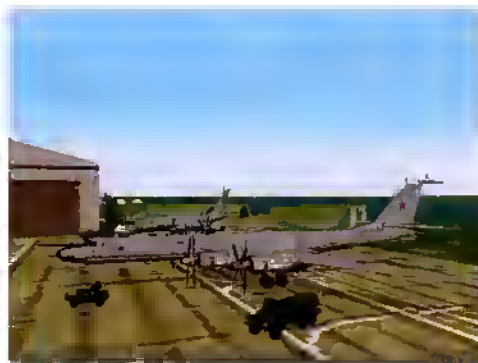
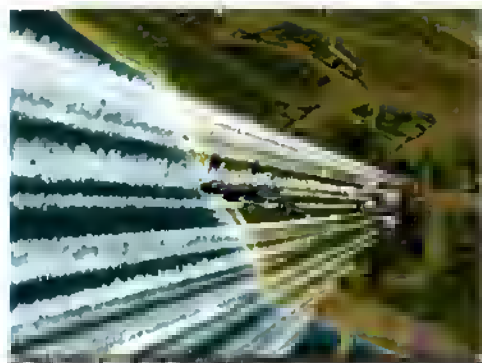
## РЕАЛИЗМ

В свое время «Фланкер» был популярен именно из-за великолепно смоделированного авиационного вооружения. Модель полета все же была несколько далека от реальности, но каких-то серьезных погрешностей не отмечалось. Следует признать, что здесь наблюдаются определенные изменения в лучшую сторону — флайт-модель разработчики поправили. Однако при этом программисты, видимо, совсем забыли об



авионике, системах вооружения и искусственном интеллекте. Хотя, по большому счету, поведение самолета в воздухе по-прежнему не вполне соответствует действительности. Да, истребитель уже не вертится в воздухе, как муха, — появилось ощущение, что это все-таки 30-тонная машина. Но в то же время в глаза сразу же бросается куча «ляпов», и первый из них — заниженная тяговооруженность Су-27. Еще бы, машина ведет себя так, как будто у нее всего один двигатель! Кроме этого, разработчики явно забыли о таких эффектах, как визг покрышек шасси и тряска в момент касания полосы при посадке. Из-за этого совершенно не чувствуется момент касания земли. Нельзя понять — еще летим, или уже катимся по полосе... А ведь от этого зависит, что делать дальше — тормозить и выбрасывать парашют или попытаться взлететь и уйти на второй круг.

Более того, некоторые системы, нормально функционирующие в предыдущих версиях игры, теперь либо просто отсутствуют, либо не работают, либо работают не так, как должны были







бы. Если же сравнивать эту часть игры с такими лидерами индустрии, как, скажем, Falcon 4.0, то на ум приходит только одно: Су-27 – это аркада. Правильнее будет все же сказать, что игра совершенно сырая и недоработанная. Хотя, казалось бы, все задатки полноценной симуляции есть и были неплохо реализованы в Flanker 1.5. Ну вот, и тут похвалить игру не удалось. Может, получится дальше?

## ГЕЙМПЛЕЙ

Модное нынче слово, вернее, понятие, характеризующее, насколько интересно и данную игру играть (game – игра, play – играть), если это вообще можно и стоит делать.

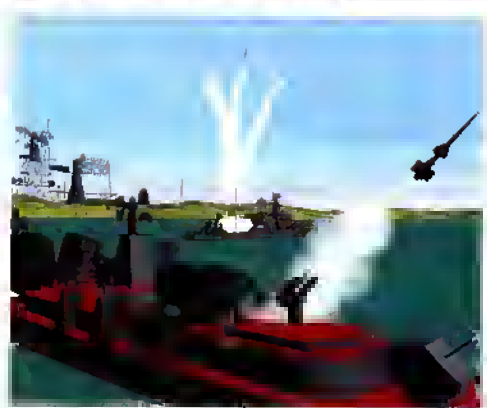
После утомительно медленной загрузки мы видим красивое меню с возможностью выбора режима игры – тренировка, отдельная миссия или кампания. Из этого же меню мы можем построить различные опции и просмотреть энциклопедию вооружений и объектов, включенных в игру. Ну что ж, это уже что-то поменьше. Хотя – нет. После выбора режима мы попадаем в старый, добрый и порядком поднадоевший редактор миссий. Работает он, правда, значительно медленнее, чем в предыдущих версиях. Далее надо нажать «старт», и вот мы уже летим. Однако перед вылетом хотелось бы сказать несколько слов о миссиях и кампаниях. Во-первых, разработчики, видимо, ничего не слышали о современной политической обстановке – действие происходит все там же, в Крыму. Мы снова воюем с Россией. Вернее, вы, как пилот Су-27, воюете с Украиной, поскольку поставляемые с игрой миссии не предусматривают выбора стороны.

Для того чтобы сражаться за Украину, придется отредактировать все миссии или создавать свои собственные. Но это еще не самое смешное. В игре присутствуют силы НАТО. Если же в свете недавних югославских событий вам хочется померяться силами с ними, не надейтесь. Они выступают на стороне России!

Ну что ж, все это не так и важно, ведь у нас есть редактор миссий. Создадим миссию – такую, какая нам нравится. Только оказывается, что, как и раньше, наземные и надводные объекты – это всего лишь неподвижные мишени. Хорошо, хоть некоторые из них умеют стрелять. Это, правда, все. Никаких динамических кампаний, наземных боев и тому подобного. Кампания – всего лишь набор отдельных миссий. Причем во многих из них запланированы «плановые» отказы различных бортовых систем вашего самолета. Однако вам все равно нужно выполнить задание, что уж совсем неправдоподобно. Как сказал один из игроков во Flanker 2.0, «если бы я был настоящим пилотом, я бы ни за что не согласился лететь на столь ненадежном самолете». Ну вот, с геймплеем тоже не сложилось.

## РЕЗЮМЕ

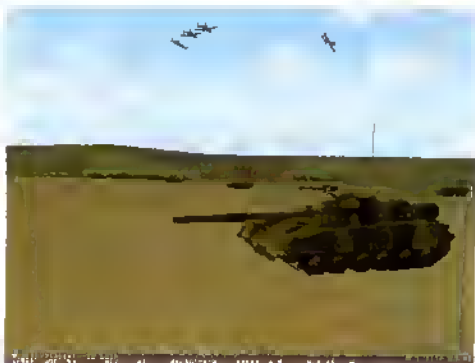
Что же остается? Да почти ничего. Хотя игра, несомненно, оставляет далеко позади все свои предыдущие версии и после выхода нескольких патчей, может быть, даже будет работать как надо, до последних достижений в области современных авиасимуляторов ей не дотянуться. Вы, естественно, вправе спросить, зачем тогда писать о столь слабой игре? Во-первых, это был давно ожидаемый всеми любителями авиасимуляторов



проект, во-вторых, нас, как правило, очень интересуют игры, разрабатываемые в СНГ, а в-третьих, для того, чтобы предостеречь наших читателей от неоправданной траты денег.

Показательно то, что большинство фанов Flanker продолжают восвать во Flanker 1.5, а версию 2.0 используют как «пилотажку». Даже «фильмов», которые можно записывать в ходе вылета, с интересными пролётными миссиями все еще не появилось. А ведь есть официальный сайт, где имеются школа воздушного боя и конкурс «Сшибка». Все это поддерживает только Flanker 1.5. О переходе на версию 2.0 речь даже не идет. В заключение хотелось бы сказать – да, игра, несомненно, заслуживает внимания. Прежде всего, потому, что все же по качеству реализации внешнего мира она оставила далеко позади своих конкурентов. Но как не раз замечалось, внешний мир – это еще далеко не все. Да, это много, но не все.

И если уж ребята из Eagle Dynamics брались за создание выдающегося авиасимулятора, то... Поэтому хочется пожелать разработчикам тем не менее довести проект до ума и выпустить полноценный продукт, который займет достойное место среди симуляторов и завоюет симпатии многих виртуальных пилотов.



## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика

Звук и музыка

Играбельность

Ценность для жанра



Олег Данилов

# Чисто по понятиям

Вор должен сидеть в тюрьме. И будет сидеть. Я сказал.

Глеб Жеглов

GTA, то бишь Grand Theft Auto, была нулевой игрой. Во всяком случае, на протяжении двух лет нас пытались убедить в этом модные игровые журналы. А всякий нуль, нам известно, подразумевает в первую очередь слепую веру в непогрешимость предметов обожания. Это означает, что большинство игроков в первое «Автомобильное ограбление» с удовольствием примут и вторую серию (равно как и третью, четвертую и т. д.). Люди же «здоровые» недоуменно пожмут плечами: «А из-за чего, собственно, весь сыр-бор?».



**Название** «Grand Theft Auto 2 Беспредел»

**Разработчик** DMA Design

**Издатель** Take 2 Interactive

**Локализация** «Бука»

**Жанр** аркада

Действительно. Приглядевшись к локализованной «Букой» GTA 2, мы увидели игру с устаревшей графикой, спорным сюжетом, весьма сомнительным геймплеем и практически полным отсутствием нововведений. По большому счету разработчики должны были поставить на титуле цифру — 1,5, ну в крайнем случае — 1,7, так как на полноценный sequel GTA 2 явно не тянет.

## ОБВИНЕНИЕ ПЕРВОЕ: ГРАФИКА

Ребятам из DMA стоило посмотреть правде в глаза — движок GTA устарел. Несмотря на модные графические разрешения (вплоть до 1152 × 864) и использование цветного ослепления (которое сейчас не применяет только ленивый), игра выглядит более чем архаично. Эпизоды выходим из эпохи DOOM с пистолетами, обозначаемыми двумя пикселями, человеческими фигурами из трех линий и пулями в виде «Красных Медленно Летящих Точек». Даже весьма неплохие взрывы не спасают положения. Убого.

## ОБВИНЕНИЕ ВТОРОЕ: СЮЖЕТ

Ох уж мне эти гангстерские саги и воронская романтика. Все эти «Бонни и Клайды», «Крестные отцы» и «Однажды в Америке». Ну не верю я в эту самую бандитскую кургузность. И в крестных отцов, отягощенных хоть какими-то переживаниями и муками совести, не верю.



## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика

Звук и музыка

Играбельность

Ценность для жанра



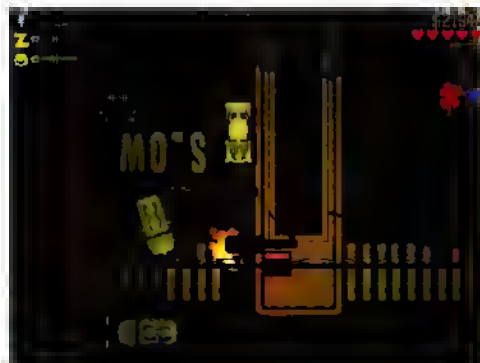
И не надо напоминать мне о заветах Elite и Privateer. GTA 2 имеет к ним весьма отдаленное отношение. Обещанная свобода («Иди куда хочешь») на деле оказывается мнимой. А возможность стать плохим не радует так, как во времена первой части игры или в том же милом сердцу Dungeon Keeper, где это более уместно.

## ОБВИНЕНИЕ ТРЕТЬЕ: ГЕЙМПЛЕЙ

Все это можно было бы простить, обладая игрой потрясающе оригинальным геймплеем. Но не тут-то было. При первом же знакомстве GTA 2 навела воспоминания о трех проектах, отношении к которым у меня весьма сложное.

Во-первых, «Вангеры». Тенистая игра, в которую мало кто смог играть. Она как искусство. Она как фарс. Замените воксельные просторы «Вангеров» на городские кварталы GTA, а слова «вангеры», «мехосы» и «бибы» — на «тацаны», «тачки» и «бабки», и что вы получите в итоге... То же «Вангеры». При этом игра KD-Labs намного глубже, чем гангстерская сага DMA.

Во-вторых и третьих, Postal и Carnageddon. Припомним передвижения GTA практически неотличима от первой, в автоварианте — вылитая 2D-Carnal. Та же бессмысленная жестокость ради жестокости, кровь ради крови, вандализм ради вандализма. Это мне никогда не нравилось, не радует и сейчас.



Единственная положительная ассоциация, вызываемая GTA 2, — Driver (см. «Домашний ПК», № 11), погоня и мстания напоминают этот замечательный автобоевик.

## СМИГАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: ЗВУК И МУЗЫКА

Хоть с играбельностью не сложилось, зато музыка хороша. Как только вы садитесь в машину (предварительно выкинув из нее прежнего владельца), начинает звучать трек в стиле лучших песен из «Бульварного чтива». Музыка, берущая за душу, требующая давить на газ и лихо входить в повороты. Имитация работы авторадия — просто великолепная. Помехи, переключение каналов, обрывки передач. Звук подстать музыке — полицейские sireны, визг тормозов, крики прохожих. Добротно.

## ВЕРДИКТ СУДА

Культовый культ, но следует признать, что GTA 2 не представляет собой ничего особенного. Просто аркада с сомнительной репутацией. И даже великолепная музыка ее не спасает. Хотя, повторюсь, поклонникам первой части должно понравиться.

Продукт предоставлен компанией «Бука», [www.buka.ru](http://www.buka.ru)

**Ответь на вопросы — выиграй диск!**

1. Как назывался набор дополнительных миссий к GTA?
2. Как называлась известнейшая преступная группировка, существовавшая реально и действующая в add-on к оригинальной GTA?  
a) Bit Boys Brothers; б) The Crisp Browsers; в) Brotherhood of Steel

Присылайте свои ответы по e-mail: [ask@itc.kiev.ua](mailto:ask@itc.kiev.ua) с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля 2000 г., будет разыгран диск «Grand Theft Auto 2 Беспредел», предоставленный компанией «Бука», [www.buka.ru](http://www.buka.ru).



Сергей Светличный

# Убить Лару Крофт



Не понимаю. Хотя убейте, не понимаю, почему Лара Крофт пользуется такой популярностью в играющих народных массах. Секс-бомба компьютерных игр, видите ли. Символ уходящего тысячелетия, трам-тарарам. Хотя, с другой стороны, какое тысячелетие – такой и символ. Более наivelyного миллениума, надо признать, еще не было. Он успел осточертеть всем и каждому, его уже даже пытались выдворить на год раньше срока, однако он, будто бы уйдя, тут же возвращается обратно и заявляет, что побудет у нас еще годик. Неудивительно, что у него появляются такие символы.

Грудастая красотка с фигурой куклы Барби в неизменных коротких шортиках, открывающих ужасающе угловатые ноги, с парой пистолетов, из которых Лара расстреливает всех подряд – от безобидных волков и до русских террористов – и при этом имеет наглость называться археологом. Просто Индиана Джонс в юбке. Что в ней находят люди, кроме томных вздохов, которыми она сопровождает практически каждое свое действие? Но находят – факт. Иначе с чего бы уже в который раз ее избирают лучшим женским персонажем года...

М-да. О чем это я? Обзор очередной серии мыльной оперы под названием Tomb Raider вы найдете на соседних страницах, а здесь речь идет (во всяком случае, сейчас пойдет) о другой игре, Urban Chaos, чья главная героиня D'arci Stern, обаятельная негритянка и по совместительству – офицер полиции, в нашей акции «Игровые Оскары'99» с разгромным счетом проиграла Ларе Крофт. Но почему?

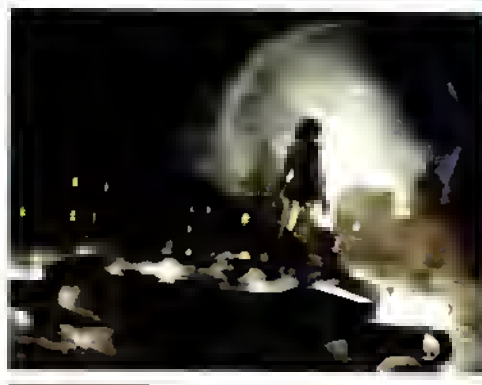
Извините, не сдержался. Пожалуй, на этом с лирикой стоит заканчивать, поскольку полетать уже написано, а собственно об игре не сказано ни слова.

Итак, Urban Chaos – типичнейшая action/adventure с видом от третьего лица, где в вашем распоряжении оказывается, как вы уже догадались, симпатичная барышня, на хрупких плечи которой ложится нелегкое бремя поддержания правопорядка в среднестатистическом американском городе. Задачи перед ней (а следовательно, и перед вами) ставятся достаточно традиционные: освободить заложников, расправиться с бандой преступников, вернуть угнанное такси, снять с крыши «прыгуна»



(самоубийцу), который решил свести счеты с жизнью, поскольку его не приняли на работу в пожарную часть. А он так хотел стать пожарником! Надо отдать должное – с чувством юмора у разработчиков все в порядке. Вся игра сделана в такой легкой, ненавязчивой манере, чуть-чуть шутиливо, что ли. Вы работаете над серьезным заданием, расслабиться нельзя ни на минуту, и вдруг встречаете полицейского, который объясняет вам, что пока они с напарником понижали уровень преступности в одном отдельно взятом квартале, у них... умыкнули автомашину. И просит вас помочь в поисках. Что интересно, для окончания миссии подобные побочные задания выполнять не обязательно, хотя, конечно, желательно.

Действие происходит в оживленном городе, а это значит, что обычная система построения игры «один длинный извилистый коридор с небольшими ответвлениями, неизменно заканчивающимися тупиками» здесь не подходит. Да, разработчики смоделировали несколько городских районов, со своими домами, дорогами, ав-

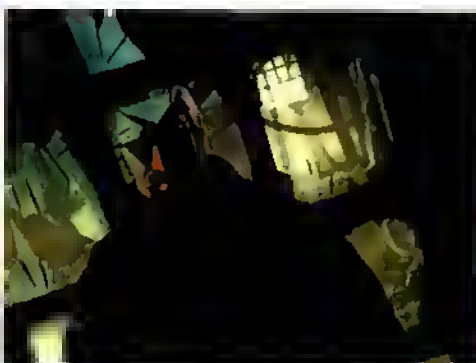
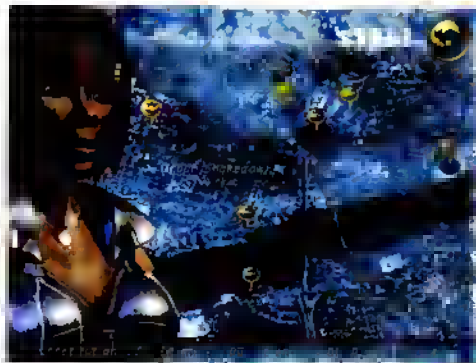


Название Urban Chaos  
Разработчик Mucky Foot  
Издатель Eidos Interactive  
Жанр action/adventure

томашинами, пешеходами и мусором в подворотнях, в которых вам и предстоит наводить порядок. Мы в большинстве своем с американским стилем жизни знакомы по американским же боевикам, но Urban Chaos создает стойкое ощущение «дежа-вю» – все это кажется до боли знакомым. То ли Mucky Foot черпал информацию из тех же источников, что и мы, то ли (что мне лично кажется невероятным, но чем черт не шутит) в вышеупомянутых боевиках показана суровая проза американской жизни.

Я говорил, что Urban Chaos – типичнейшая action/adventure? Забудьте. Потому что во всех играх этого жанра главная героиня пользуется исключительно огнестрельным оружием. А какие комбо умеет проводить D'arci! Это просто загляденье. Так что налицо и весьма неплохо выполненные элементы файтинга. Когда она заламывает противнику руку и наносит несколько ударов коленом в живот... Это надо видеть. Причем, что характерно, никаких томных вздохов, зато фразы типа «Feel the pain, bitch!» она при этом разбрасывается направо и налево, что, согласитесь, гораздо более достоверно.

Я говорил, что Urban Chaos – типичнейшая action/adventure с элементами файтинга? Опять неверно. Иначе откуда в нем взялась... полицейская машина, на которой наша D'arci выезжает на задание? Ну и что, что она садится в автомобиль сквозь закрытую дверь – издержки графического движка, ориентированного на Sony Playstation, откуда, как ни прискорбно, и перекочевала на PC эта игра. Да, в итоге мышь игнорируется абсолютно, камсра ведет себя совершенно неподобающим образом, а сохранить игру можно только по окончании задания. Какая разница, ведь ко всему можно привыкнуть. Главное – чтобы играть было интересно. А этого у Urban Chaos не отнять. Ведь она – не только типичнейшая action/adventure с элементами файтинга и аркадного автосимулятора, но и просто замечательная игра.



## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика

Звук и музыка

Играбельность

Ценность для жанра



Александр Птица

# В шляпе и с хлыстом

**«Вниманне, вниманне! Сенсация конца тысячелетия! Первая в виртуальном игровом мире операция по смене попа закончилась полным триумфом. Объект операции чувствует себя превосходно и готов к новым приключениям во славу американского флага, на благо науки и собственной популярности».**

**Название** Indiana Jones and The Infernal Machine

**Разработчик-издатель** Lucas Arts

**Жанр** action/adventure

Если так, в библейском стиле... Стивен Спилберг родил Индиану Джонса и отправил его в опасные экспедиции по сбору древних артефактов, отраженных в знаменитой кинотрилогии. Индиана Джонс родил несколько компьютерных игршек, среди которых самыми заметными были квесты Indiana Jones and The Last Crusade и Indiana Jones and The Fate of Atlantis. Далее наблюдались странные вещи. Волею разработчиков из Core Design и любителей хрустящих бананов из руководства издательства «Eidos Interactive» жаждущая новых впечатлений душа отважного археолога почему-то переселилась в привлекательное женское тело некоей Лары Крофт. В глазах миллионов подростков, переживающих период взросления, зажглся огонь восхищения новой звездой широкого небосклона. Ну как же, спортсменка, красавица, параметры, как у супермодели, а при таких данных комсомолкой и отличницей быть вовсе не обязательно. Народ сходил по ней с ума, но в эфире никто не задумался над очень простыми вопросами: «А, собственно, зачем ей это надо? Своим ли делом занимается шныряющая по пещерам и гробницам особа?». Ведь и ему понятно, что прародителем «томбовской рейнджерши» является не кто иной, как доктор Henry Jones, Jr.

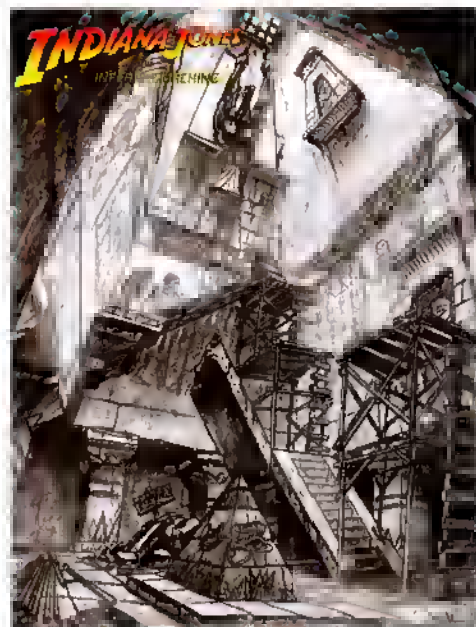
Восстановить историческую справедливость решила команда из Lucas Arts. А затем новый проект и взял на себя руководство Hal Barwood, один из авторов приключений Indiana Jones and The Fate of Atlantis.

Согласитесь, что сейчас не было никакого смысла черпать вдохновение для новой игры в

старых фильмах об Индиане, поэтому в сюжете наряду с привычными «фишками» появилось множество новых нюансов. Оно и понятно. Традиционными противниками доктора Джонса обычно были окутанные туманом мистицизма и оккультизма нацисты, а тут относительно спокойный 1947 год...

Чтобы не терять квалификации, Инди отправился изучать каньоны где-то в американской глубинке... Предчувствуя близость совершенно новой и опасной авантюры, он хорошенечко размялся, попрыгал со скалы на скалу, пристрелял пистолет по живым мишеням и виде ядовитых пресмыкающихся, в изобилии обитающих в гористой местности, проверил функциональность своего верного хлыста, потренировался в скалолазаньи и плавании, а заодно обнаружил несколько драгоценных камешков. Вы уже поняли, что первый уровень «Земля каньонов» фактически представляет собой «обучалку», то, что принято называть английским словом «tutorial», в котором игрок постигает нехитрые премудрости управления. Это очень хорошо, ведь в самой игре события порой будут развиваться в таком бешеном темпе, что времени на учебную никак не найдется.

Предчувствия не обманули симпатичного пройдоху. Уже собираясь покинуть изумительно красивые, но не особенно гостеприимные скалы Юты, Инди заметил вертолет, а потом и диких, а возле него... Ба, знакомые все лица — София Хэпуд собственной персоной (ветераны гейминга не могут не помнить очаровательную даму, помогавшую нашему герою «раскапывать» секреты Атлантиды). Теперь она слу-



жить в новообращенном американском ведомстве CIA (т. е. ЦРУ), и начальство поручило ей привлечь старого друга к делу, с которым, по мнению кадровых разведчиков, может справиться только такой блестящий и многогранный специалист по историческим загадкам и борьбе с врагами «мира во всем мире», как доктор Джонс.

Время, как видите, послевоенное. Нацисты, вечные соперники Инди, уже два года как повержены, но планету окутывает дух холодной войны, а



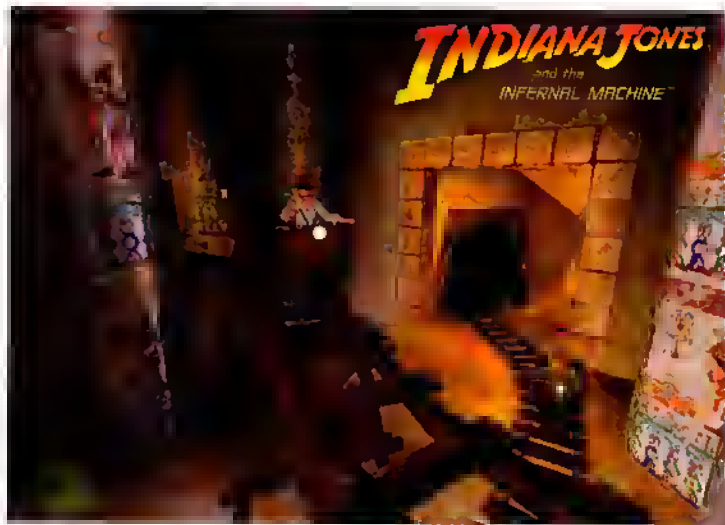
Советы, по донесениям разведчиков, проявляют нескрытый интерес к руинам Вавилонской башни. «Научными изысканиями» кагэбэшников на Ближнем Востоке руководит доктор Геннадий Володников из Ленинградского физического института. Внешне он никак не тянет на роль главного злодея — такой неуклюжий колобочек, но не будем обманываться — это очень серьезный соперник в очной серьезной «состязании».

Главный приз победителю — Инфернальная (по-нашему, адская) Машина. Все как всегда — существует загадочный артефакт, существуют политические противники, пытающиеся добраться до него, существует повод для странствий по экзотическим уголкам земного шара — значит, все правила, по которым строятся похождения Инди, соблюдены.

Честно говоря, я стал горячим поклонником доктора Джонса и его талантов очень давно, в тот самый момент, когда в маленьком видеосалоне впервые посмотрел «В поисках потерянного ковчега». Поэтому перед новой встречей с любимым героем очень волновался и ждал ее с некоторой опаской. Задолго до релиза игру записали в разряд 1R-кло-







нов, а это не самый почитаемый мною игровой жанр. Но, так или иначе, «призрак Лары Крофт» постоянно висит над Indy3D, поэтому обойтись без сравнений с томбрайдеровским «мыльным сериалом» практически невозможно, причем чаще всего прежний кумир (или «кумирпа?») оказывается поверженным.

Инди несколько не уступает Ларе в разнообразии движений — он прекрасно умеет лазить, прыгать, подтягиваться на уступах и передвигаться по ним на руках, «стрейфиться», кувыркаться, плавать по воде и под водой. Признаемся, что у Лары движения получаются более элегантными, но ведь на то она и женщина. А вот в смысле оснащенности вооружением Индиана куда сильнее. И самое главное — у него есть эксклюзивное многофункциональное оружие — хлыст, приходящий на помощь как в трудные минуты стычек с соперниками (выбить пистолет из рук врага хлыстом — одно удовольствие), так и в ситуациях, из которых как будто и выхода нет. Непревзойденное искусство владения хлыстом позволяет Джонсу зацепить его, к примеру, за торчащий из стены брусок и в мгновение ока перебраться через провал.

Самый главный секрет притягательности Indiana Jones and The Infernal Machine (для краткости Indy3D) я вижу в крепком, ладно скроенном сюжете, увлекательном с самого начала и не дающем расслабиться ни на минуту. Очень органично вписываются в ткань повествования заставки, выполненные на движке игры, превращая действие в настоящее интерактивное кино. Вот, оказывается, какой была сверхзадача разработчиков — сделать новый полноценный фильм о приключениях Инди, в котором мог бы принять

личное участие любой желающий. Думаю, вы со мной согласитесь, что эти «конструктивные» уровни, ни головоломки во всех сериях Tomb Raider оригинальности не блистали. Слава Всевышнему, доктору Джонсу не приходится тратить драгоценное время на стандартные поиски стандартных рычагов, открывающих стандартные двери или открывающих проходы. Ему приходится сталкиваться с проблемами, требующими для разрешения намного больше интеллектуальных усилий.

На фоне достаточно однообразных пейзажей и небольших по объему пространств, окружающих Лару, уровни в Indy3D представляются просто гигантскими и порой подавляющими своей монументальностью. Кстати, разработчики из Lucas Arts заявляют, что даже тестеры, точно зная, где и что делать, и в каком месте следует предпринять, понадобятся более 17 часов для полного прохождения. А что уже говорить о простом геймере. Ему не раз и не два придется раздумывать о том, как выбраться из западни или какую избрать тактику боя против очередной порции советских солдатиков, охраняющих важный объект. Между прочим, солдатики эти служат своим хозяевам не только за «коммунистическую идею».

Они лишены определенной доли меркантильности и даже мародерства на брезгуток. Просто умирают, когда застрелив Инди, мордоворот с ружьем удовлетворенно произносит: «Какая прекрасная кожаная жакетка!».

Обратите внимание — игра обитает на двух дисках, и на них нет ни одного бита прерenderенного материала. Вся история обретает

«плоть и кровь» на лету, в реальном времени. С этой задачей хорошо справляется хотя и древний, но очень неплохой движок от Jedi Knight. Конечно, можно придираться к качеству исполнения некоторых моделей, но игровой интерес настолько высок, что «уплодотворенности» действующих лиц и недостатков в текстурах просто не замечаешь.

Есть в Indy3D и одно нововведение, доселе не встречавшееся ни в Tomb Raider, ни в Prince of Persia 3D, ни в других action/adventure от третьего лица.

На каждом уровне спрятан десяток драгоценных камней. Так вот, после завершения каждого из них Инди попадает в «торговую точку», где в обмен на денежный эквивалент драгоценностей ему предлагаются разнообразные полезные товары — от аптечек и боеприпасов до карт, позволяющих попасть на секретные уровни.

Новое приключение доктора Джонса — не развлекательная туристическая прогулка, а серьезное и очень ответственное мероприятие. Тем не менее игра проявляет поистине потрясающую дружелюбность по отношению к игроку. В любой момент времени, чувствуя, что задачи становятся трудновыполнимыми, вы можете уменьшить уровень сложности, а потом, поднабравшись опыта, снова вернуться к исходному.

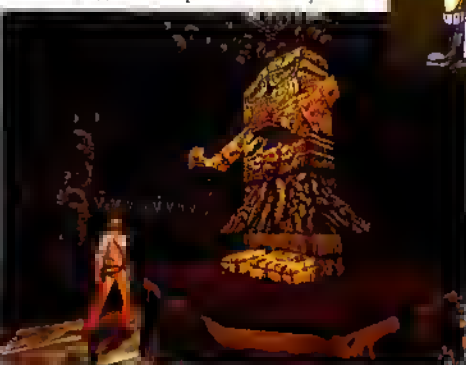
И наконец, Lucas Arts не была бы самой собой, если бы не рассыпала щедрой рукой блесков так присущего ее творчеству искрометного юмора. Тень на окне, напоминающая знаменитого кролика из Sam and Max Hit the Road. Заставляющие хохотать от души метки, которые своим мелком Инди оставляет на стенах. Вершина же «стеба» в

этой игре — смоделированная в полном 3D цирюльня из Monkey Island, попав в которую, Инди превращается... Да, вы не ошиблись — в самого настоящего Гайбраша Тринидада, победителя злобных пиратов с Обезьяньего острова. Но и этого мало. На стенах парикмахерской развешаны портреты, среди которых без труда узнаются и Лукас, и Спилберг и другие «гиганты мысли», приложившие свой талант ко всем киношным и игровым воплощениям одного из самых любимых народом героев XX века.

Дай Бог, чтобы их фантазия не иссякала, а неповторимая музыкальная тема пятикратного «оскароносца» Джона Уильямса звучала еще и еще, открывая очередную главу в летописи побед Генри Джонса-младшего.

#### «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика  
Звук и музыка  
Играбельность  
Ценность для жанра



Богдан Вакулюк

# Последнее Откровение Лары Крофт

Эту игру можно любить или ненавидеть. Ее можно критиковать за низкое качество моделей или восторгаться прекраснейшими текстурами. Возмущаться дурацким «поведением» персонажей или наслаждаться пластичной главной героиней. Невозможно только одно — остаться равнодушным. Итан, занимайте места согласно нулевым билетам. Добро пожаловать. А теперь — тише. Занавес поднимается...

**Название** Tomb Raider: The Last Revelation

**Разработчик** Core Design

**Издатель** Eidos Interactive

**Жанр** action/adventure

О боги, как скучно. Тысячи лет я перебираю мир за миром — и ни одного достойного внимания персонажа. С тех пор как на этой планете поднялись и падали Великие, а за ними воцарились люди — здесь стало также тоскливо, как и на миллиарде других планет и Вселенных. По сегодня мое возвращение сюда не случайно. Еще на далеких и несовершенных отражениях этого мира я увидел Ее. Постепенно краски проявляются, движения сглаживаются, свет становится ярче — обычное ощущение, которое испытываешь, когда приближаешься к настоящей реальности. И вот, пока что издалека, я люблюсь маленькой фигуркой, скачущей по неровной наклонной тропинке, поднимая многовековую пыль. Проклятие, что-то в этой девочке все-таки есть...

«Сущность твоя, Осирис, таиннее, чем всех других богов, ты — Луна, находящаяся на небе, ты делаешься юной, когда того желаешь, ты становишься молодым, когда захочешь. И ты, Нил, великий на берегах в начале нового года; людей и богов питает влага, которая изливается из тебя, и я знаю также, что ты — царь пренесудней».

Осирис, ты бог, чью задачу нас растить плоды земли и делать вино из виноградной лозы и своей же добротой навлек на мир страстные беды. За чью ты, брата своего по роду и крови,

Сета не покарал за мерзкие дела его, а лишь призвал к благоразумию? Как Ра, его величество (да живет он, да здравствует и да будет благополучен!) не проник в страшный умысел его? И мертв ты теперь, Осирис, сраженный копьем брата своего Сета, и плачешь над тобой теперь сестра и жена: Приближается Нсида, приближается Нефтида. Одна — справа, другая — слева, одна в образе птицы Хам, другая в образе соколицы, назвали они Осириса, когда убил его брат Сет в земле Недит. Приближается птица Хам, приближается соколица, то — Нсида и Нефтида. Принесли они, принесли к Осирису».

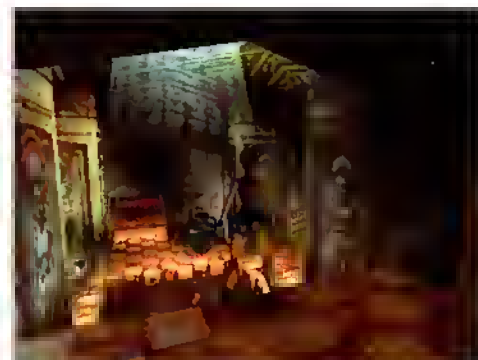
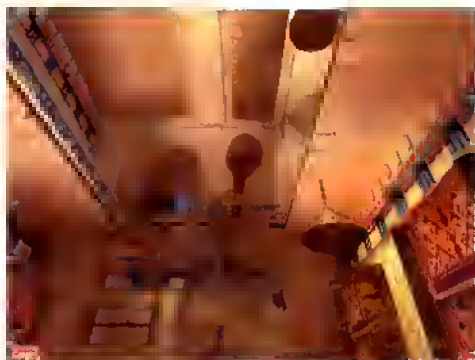
«По-видимому, здесь придется и перепочивать», — подумала Лара во время небольшой остановки. — Нужно отдохнуть, иначе через пару часов я даже от скарибея убежать не смогу». Она уже давно не ощущала разницы между днем и ночью, но считать, что ты именно «почуешь», было все-таки привычнее. Выйдя из светового круга, девушка погрузилась в неглубокую дрему. И как всегда, сами собой во сне начали всплывать строки из древних книг, прочитанных в детстве. Ах, как сейчас ей было досадно, что и тире и на шиподроме она провела времени втрое больше, чем в библиотеке! Словно наяву, Лара видела картинки из своего детства: вот, совсем еще юная, она стоит в библиотеке, впервые взявши в руки тяжелый кольт, а вот та самая пещера, где часами училась взбираться по канату, бесстрашно перепрыгивать через самую глубокую пропасть, метко стрелять из любого положения. Пришло время, когда все это пригодилось, ведь если бы не Учитель и многоднев-



ные изнуряющие тренировки, ей никогда бы не выбраться из этих чертовых подземелий. Но знаний не хватало — древние умели надежно хранить свои тайны, на разгадку очередного их секрета уходило катастрофически много времени... А нужно спешить, потому что всеми纤维ами своей души Лара чувствовала — времени мало. Ведь от ее успеха зависело ни много ни мало — судьба этого мира.

Все. Подъем. Короткое умывание в ближайшем ручье и дальше — вниз, по извивающейся лестнице, к новым неведомым загадкам и опасностям.

Я давно слежу за ней. Впервые, когда эта девочка попала в страну пирамид, до меня донесли пока еще глухие, но отчетливые колебания Силы, пронизывающей мир. Пригляделся и, боги, простите мою недалекость, не заметил ничего из ряда вон выходящего. Просто еще один боец, пытающийся изменить мир. Но колебания повторились и во второй, и в третий раз. Тогда я стал внимательнее. Росла девочка — изменялся и ее мир. Из угловатого и неправильного (8-битового и малополлигонального, как сказали бы мои более образованные коллеги) он превратился в настоящую Вселенную, населенную магическими созданиями и живыми существами. Реальность обрела краски. Однако как изменился свет! Отражения его — языки пламени, играющие на стенах и в зеркалах! Потрясающее... Моя героиня тоже во многом стала другой. Пластика движений удивляет, да, я смотрю, и потренировалась она изрядно — раньше таких трюков, как ползание по веревкам и пересечение отвесных углов, за ней не замечалось.







опустить рук. Но теперь выжить помогала уже не мысль о спасении человечества, а единственное желание – отомстить. Она выберется отсюда, чего бы это ни стоило. С почти нечеловеческой решимостью Лара развернулась и шагала во мрак.

На пути девушке попадались поистине немислимые творения рук человеческих. Бесподобные алмазные алтари (бурый палет на их стоках наводил на мысль о том, что здесь пролились

реки крови... скорее всего, человеческой), громадные пирамиды глубоко под землей, невероятные подводные города. Долгое время Лара недоумевала: в чем воспаленному мозгу могли родиться такие причудливые механизмы и ловушки, преграждающие время от времени ей путь? Все увиденное ею сильно расходилось с тем, что рассказывали о древних в родном колледже. Вероятнее всего, здесь не обошлось без магии. Но чем, скажите, можно еще объяснить работоспособность всего этого добра в течение многих тысяч лет? Конечно, Лара знала о существовании сект, которые поклонялись богам в этих подземельях (и даже встречала их, к их же несчастью), но там, куда проникала она, человеческая нога не ступала на протяжении десятков веков. Об этом девушке поведала пыль, покрывающая пол трехсантиметровым слоем.

Да, Лара Крофт, а ты повзрослела. Подумать только, и когда машину научилась водить? Сколько помню – все в занятиях да тренировках. Так, а это что?.. Ну, наконец-то! Я же давно советовал воспользоваться гранатометом! Хватит размениваться по мелочам, разве мыслимо стрелять по мумиям пулями, пусть даже 38-го калибра? Однако создателям этого мира, похоже, неизвестна работа над исправлением ошибок – снова наблюдается проникновение материй. Лара, помни, руки и ноги в камнях нужно потруждать осторожно – однажды их можно оттуда не вытянуть...

Но что же ты сотворила, что потянуло тебя в эти чертовы подземелья? Придется перемотать пленку немного назад. Ага, так вот откуда колебания Силы...

«И скрывала долгое время Исида сына, мстителя за отца своего Осириса, Гора, в болотах дельты великого Нила, ибо знал Сет, что не будет ему пощады, как подрастет наследник брата его. И хотел покончить он с ним, пока тот был еще мал. Ядовитыми змеями, болезнями ужасными, засухами и наводнениями пытался он убить Гора, но молила Исида богов о пощаде – и вступились за него слуги великого Ра, Тот и Анхис, и злую смерть отогнали от сына Осириса. Так вырос Гор и, достигнув возраста, пришел к богам требовать справедливости. Судилище было над Гором и Сетом, великими владыками, величайшими из когда-либо существовавших».

И долгих восьмидесяти лет ренали боги, кому отдать власть над землями Египетскими, ибо был Сет стар, но могуч и страшен, а Гор – юн, но добр, как и отец его Осирис. И хотя законными были требования Гора, многие усталились гнева Сета, поэтому разделились думы Деяты и назначили они испытание. Три года состязались они, и победил Гор Сета в битве и, дабы избавить мир от зла, заключил он его в глубокой гробнице и запечатал девятью печатями, людям же заповедал охранять сие зло и не вскрывать его никогда до скончания света...».

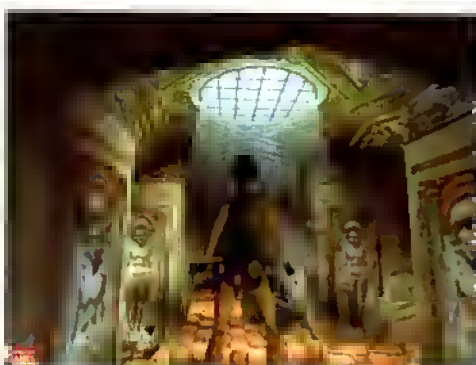
«Черт возьми!» – единственная мысль, которую удалось зафиксировать Ларе, после чего накатился панический ужас. Бсжать со всех ног ближайших полчаса она ни о чем больше не сможет думать. Все выглядело, как яркая вспышка холодного света, и в какой-то момент времени ей показалось, что в сиянии том промелькнули миллионы лиц, но, может, это не более чем воображение? В любом случае, похоже, пророчество свершилось, то существо, что египтяне называли Сетом, вырвалось на свободу. Лара осознала это, уже оказавшись под ярким солнцем, на воле. Сет, за ней никто не гнался. Это только в дешевых фильмах древние божества преследуют людей. «Сет после тысяч лет заключения определенно найдёт дела поважнее меня», – с неслеслой усмешкой подумала Лара. В конце концов, так оно и было.

Ах, мисс Крофт, что привело вас из уютной квартиры в эти подземелья? Только лишь любопытство? Или блеск сокровищ древних царей затмил и ваш ум? Ну что ж, теперь ваша цель – исправить роковую ошибку. И вот, спустя 10 лет, вы снова перед входом в это страшное место...

Не бойся, девочка, беги, а я помогу тебе. В нужный момент подскажу, перед лицом опасности предостерегу. Зло будет побеждено – об этом гласит вся история Вселенной. Но путь предстоит неблизкий и полный опасностей, поэтому, не мешкая, погружайтесь и вы в удивительный мир под названием Tomb Raider IV: The Last Revelation...

#### «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика  
Звук и музыка  
Играбельность  
Ценность для жанра



Александр Птица

# Мы говорим Cryo, подразумеваем «Красиво!»



Если опытного игрока спросить, с чем ассоциируется у него название французской компании Cryo Interactive, то можете не сомневаться, в ответ вы услышите Dune, Lost Eden, «Красиво» и «Квесты». Все верно, львиная доля игр Cryo относится к адвентюрам, они шикарно выглядят, содержат тонны полезной информации (Versailles, China), но иногда, увы, играть в них невыносимо скучно. Попытки компании по созданию стратегий (Svrg, Riverworld) особым успехом не увенчались, она вернулась, что называется, к истокам, и в конце минувшего года выдала на гора сразу несколько отличных квестов.

## В ШАМБАЛУ ЗА ТАЙНОЙ АТЛАНТИДЫ

Пусть поверят историкам эским.  
Атлантида — ведь дело не в ней...  
Разве сказки нужны только детям?  
Сказки взрослым гораздо нужней!

Александр Городницкий

Название Атлантида II

Разработчик-издатель Cryo Interactive

Локализация/издание в СНГ Nival/«1С»

Жанр adventure

Красивая легенда — это вечная ценность. Думали великий Платон, что его слова, неосторожно или намеренно оброненные на страницах трактатов «Тимей» и «Критий», будут цитироваться на протяжении веков и вдохновлять писателей, поэтов, художников, и обидел, представителей всех «творческих профессий» на создание своих версий трагической истории острова, поглощенного океанской пучиной?

Впрочем, для нас сейчас совершенно безразлично, существовала ли Атлантида на самом деле и какие катаклизмы привели ее к гибели? Главное в том, что, пока о ней говорят, пишут и спорят, Атлантида остается самой настоящей «объективной реальностью», данной нам в ощущениях.

Таинственный континент не раз привлекал разработчиков игр. Но именно Cryo, известной своими историческими «интерпретаторскими» квестоэнциклопедиями, было суждено внести самый существенный вклад в игровую «атлантологию».

Два года назад в онлайн-путешествие был отправлен Сет, главный герой игры Atlantis. В вышедшем нынче сиквеле «Атлантида II» обязанно-

## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★

сти по спасению мира перешли по наследству к его потомку Тену, хотя и новых идей по сравнению с игрой-предшественницей здесь не наблюдается.

Я считаю, что в этом нет ничего страшного, поскольку все сделано очень грамотно и в лучших традициях Cryo. Старый добрый движок Onni 3D, неплохо зарекомендовавший себя еще в первой части, был доработан в соответствии с требованиями сегодняшнего дня.

Как и раньше, основные виды деятельности, возложенные на играющего, — созерцание живописных пейзажей, неторопливое их исследование, долгие беседы со всеми встречающимися персонажами и решение казалось бы неразрешимых головоломок.

Честно скажу, головоломки во второй «Атлантиде» действительно требуют изрядной мыслительной деятельности и колоссальной усидчивости. Я более чем уверен, что, например, у привычных к ежесекундной смене ситуации квакеров просто не хватит терпения на решение многих «атлантических» puzzle.

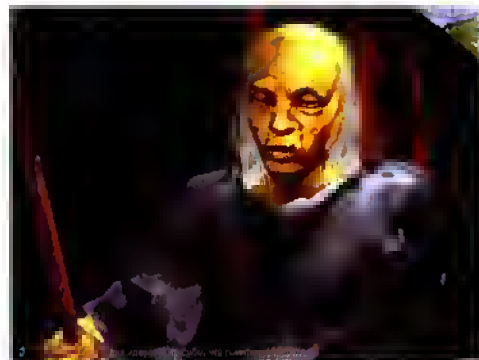
Один из козырей «Атлантиды II» — ее кажущаяся нелинейность. В самом начале игры Тен общается с шаманом, объясняющим молодому парню его высокое предназначение как Посланца Света.

после чего, используя магическую силу треугольных камней, он должен отправиться выполнять свою миссию, однако возникает проблема выбора маршрута. Дальше, как в сказке: «Направо пойдешь — в Китай попадешь, налево пойдешь — на Юкатан попадешь, прямо пойдешь — Ирландию найдешь». В каждом из этих экзотических уголков Тен воплощается в личность, вполне соответствующую данному уголку мира, — в Китае он служащий местного ЗАГСа, в Ирландии — монах, среди индейцев Юкатана — такой же индеец. И лишь одна ниточка связывает этих казалось бы очень далеких друг от друга и в пространстве и во времени персонажей — магический знак Посланца Света на ладони.

Поначалу порядок посещения экзотических стран не важен, но затем сюжетные линии стремительно сплетаются и достигают кульминации в финальной схватке Тена с тьмой, местом для которой выбрана загадочная и пропитанная мистической аурой Шамбала.

Благодаря оперативности компании Nival и «1С» официальная локализованная версия «Атлантиды II» появилась на рынке СНГ практически одновременно с европейским релизом. Это весьма приятно, поскольку наши любители квестов, пострадавшие от опу-

сок «профессиональных программистов», давно заслужили лакомый кусочек в виде высококачественной локализации. Причем согласно нынешней ценовой политике «1С» — «Атлантида II» (занимающая четыре диска) выпущена как в дорогом подарочном, так и в «экономичном» вариантах.





## СЕМЬ ДУШ, СЕМЬ ГРЕХОВ, СЕМЬ ПУТЕЙ К СПАСЕНИЮ

Самое лучшее средство избавиться от искушения — поддаться ему:

Оскар Уайльд

Название Faust

Разработчик Arxel Tribe

Издатель Cryo Interactive

Жанр adventure

Что-то странное происходит в нашем мире. С недавних пор наблюдается прямо-таки нездоровый интерес людей, строящих компьютерные игры, к такой хрупкой и неуловимой субстанции, как душа. Ее упоминают все в каждом третьем названии (The Nomad Soul, Soul Reaver, Soul Blighter, Аллоды 2: Повелитель душ). Души пересекают, ими повелевают, употребляют в пищу. Увы, никто доселе не задумывался о спасении заблудших, поддавшихся искушению душ. Но на эту серьезную морально-этическую проблему наконец обратили внимание незаурядные мастера компьютерной графики из франко-швейцарской компании Arxel Tribe.

«7 душ подданы искушению, 7 душ будут прокляты, 7 душ должны быть спасены... и еще одна, ваша», — такие слова начертаны на коробке игры Faust: The Seven Games of the Soul. Изобилие семерок сразу же навеивает мысли о семи смертных грехах (жадность, зависть, обжорство, похоть и т. д.). Тема эта стала нынче очень модной. Вспомните хотя бы блестящий киносериал «Семь» с Брэдом Питтом и Морганом Фриманом или последний бестселлер Мариныной «Седьмая жертва». Честно говоря, у меня даже «nero не поднимается» назвать Faust игрой. Это явно что-то другое, это интерактивное погружение в темные глубины человеческого «Я», обитого с пути коварными дьявольскими кознями Мефистофеля.

Да, жив курилка! Сотни лет, прошедших с тех пор, когда он обхаживал доктора Фауста на предмет покупки души, несколько не изменили черное нутро Чрезвычайного и Полномочного Поэта Сатаны. Хотя внешне он стал совершенно иным: само воплощение аристократичности, элегантности и обходительности.

Мефистофеля во все времена отличал какой-то поразительный нюх на Фаустов. Вот и теперь он разыскал в американской глубинке заброшенный парк развлечений, по прозвищу судьбы носящий название Dreamland (Страна мечты), и явился его престарелому смотрителю Марцеллусу Фаусту с совер-

шенно конкретным предложением. В результате пожилой негр (а вместе с ним и его душа) оказывается втянутым в дьявольскую игру, задуманную извращенным интеллектуалом Мефистофелем.

Фаусту предстоит сыграть роль своеобразного арбитра. Он должен тщательно исследовать семь таинственных случаев, связанных с парком и произошедших на протяжении длительного времени (20–60-е годы нашего столетия), а потом вынести свой вердикт о том, куда в конечном итоге должна отправиться каждая из семи (а скорее, даже восьми) душ, вокруг судьбы которой строятся все

семь эпизодов игры. Ставка в этом дьявольском состязании — вечное страдание или спасение собственной души Марцеллуса.

Настоятельно рекомендую вам сопровождать Фауста в его путешествии по закоулкам времен и лабиринтам человеческих страстей, накрывшись с головой одеялом, чтобы еще сильнее ступить и без того напряженную, очень плотную и реально осязаемую атмосферу происходящего. Особам ослабленной нервной системой, людям, не способным к философскому осмыслению увиденного и услышанного, «браткам», считающим стилем единственным способом разрешения жизненных проблем, и маленьким детям знакомство с «Семью играми души» категорически противопоказано. Не рекомендуется участие в дьявольских играх и сторонникам сюсюканья и «соплей».

Как и в жизни, здесь все жестко и даже жестоко: детский труд, убийства, даже неприкрытая мужская нагота. Так что прежде чем согласиться на сделку с Мефистофелем, хорошенько подумайте, готовы ли вы к тому, чтоб заглянуть на «темную сторону». Если да, то я вам гарантирую истинное наслаждение от встречи с прекрасным. Звучит парадоксально, не так ли?

По красоте ландшафтов и интерьеров Faust несколько не уступает легендарным Myst и Riven. Выполненные на современных графических станциях ролики, в которых перед Фаустом (и вами) прокручиваются эпизоды из истории 7 жаждущих при-



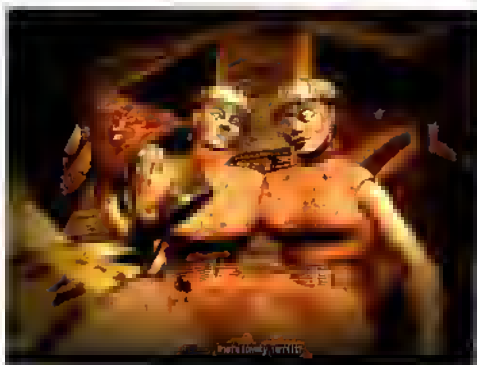
говора душ, то заставляют реально пошевеливаться волосы на голове, а то и просто вызывают крайнее удивление. Музыка всегда была тем «пунктиком», которому Arxel Tribe уделяла особое внимание (напомним, что игра The Ring сопровождалась фрагментами из оперной тетралогии Вагнера о Кольцах Нибелунгов). В «Фаусте» нас плотной звуковой пеленой обволакивают мелодии классического джаза и настоящего негритянского соула, а в числе исполнителей такие звезды, как Сара Воан, Марвин Гей, Стен Ретц. Саундтрек «Фауста» я бы с удовольствием включил в список претендентов на наши «Игровые Оскары '99», да вот, к моему глубокому сожалению, пока мало кто из читателей имел возможность окунуться в чарующий и одновременно отталкивающий мир парка Dreamland.

Но, к счастью, вскоре и у них появится шанс ближе познакомиться с Марцеллусом Фаустом. Продолжая серию локализаций популярных в Европе игр, компания «1С» внесла в свой план и Faust: The Seven Games of the Soul.

## Суперконкурс «Игры от Cryo Interactive»

1. Назовите все игры Cryo Interactive, официально локализованные для рынка СНГ с указанием компаний, осуществивших эти локализации.
2. Кто из упомянутых ниже французских композиторов не является автором музыкального произведения на сюжет «Фауста»? а) Гуно; б) Берлиоз; в) Дебюсси
3. Как звали человека, рассказывавшего историю Атлантиды в «Диалогах» Платона?

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@ic.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех читателей, сообщивших правильные ответы на все три вопроса до 15 февраля 2000 г., будут разыграны игры Atlantis, Faust: The Seven Games of the Soul, предоставленные компанией Cryo Interactive ([www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)), и «Атлантида II», предоставленная компанией «1С» ([www.1c.ru](http://www.1c.ru)).





Вот тут-то и начнется самое интересное. В результате первого знакомства с окрестностями и обитателями отеля, проехавшими на экскурсию по исто-





рическим местам Лангедока, выясняется масса любопытных подробностей. И даже из их поверхностного анализа можно сделать вывод, что практически все персонажи, окружающие Гэбриэла, что-то скрывают, о чем-то не договаривают, а иногда и откровенно лгут. Ситуация в духе Агаты Кристи: отравленный круг подозреваемых и у каждого из них есть мотивы убийства. Здесь речь об убийстве не идет, но, согласитесь, kidnapping — это тоже не мелкое хулиганство.

Не забывая о том, что первоочередной задачей является все-таки поиск ребенка, Гэбриэл все глубже погружается в хитросплетение тайн и загадок. О каком сокровище мечтают все члены тургруппы, включая ее руководительницу? Почему в этих краях процветает культ Марии Магдалины? Какое отношение к делу имеют масоны?

Лишать вас удовольствия от самостоятельного исследования Ренн-де-Шато и его живописных окрестностей я не намерен, но, тем не менее, хочу сказать, что и одишечку Гэбриэл никогда не справился бы с анализом информации, необходимой для распутывания загадки. И тут просто незаменимой оказывается Грейс Накимура, да не одна, а вместе со своим ноутбуком, где установлен уникальный программный продукт — электронная настольная книга «охотника за тенью» под названием SIDNEY. Ее функциональность просто потрясает: обширнейшая база данных по эзотерике и оккультизму; возможность добавлять и анализировать найденные улики; перевод документов с одного языка на другой; работа с электронной почтой.

Но не падайте на победу малыми силами. Прямо скажу — игра не из легких. Сюжет развивается линейно, хотя нас всеми силами пытаются уверить, что это не так. Три диска игры — три дня. Внутри каждого —

несколько временных отрезков. Нет, вы не столкнетесь с реальным течением времени. Пока ваш герой не выполнит обусловленный сценарием набор действий, следующий временной промежуток не наступит, и Гэбриэл будет обречен до скончания веков скитаться в поисках нужных личностей или предметов.

### СРЕДА ОБИТАНИЯ

Все события в игре происходят в трехмерном мире, созданном на основе движка G-Engine. Гэбриэл и все персоны, его окружающие, чувствуют себя в нем весьма комфортно. Камера творит настоящие чудеса. Начнем с того, что перемещение нашего персонажа и «облет» камерой локации, в которой он находится, это два независимых друг от друга процесса, причем в пределах обозначенной зоны наблюдения полная свобода перемещения камеры во всех трех измерениях. Хочешь заглянуть под кресло или диван — изволь, надобно заглянуть на верхотуру — всегда пожалуйста, требуется внимательнее рассмотреть надпись на могильном памятнике — запросто. В процессе разговоров, без которых трудно представить себе приличный квест, камера занимает самое удобное положение и дает преимущественно крупные планы персонажей, обладающих достаточно богатой мимикой. Красоты гор и долин юга Франции и интерьеры помещений предложено созерцать в трех разрешениях — от 640 × 480 до 1024 × 768. Но, несмотря на графические прелести, предлагаемые движком, есть несколько моментов, вызывающих недоумение. Наш герой и его помощница довольно странные маршруты для достижения цели.

Игры из «гэбриэловского» сериала всегда славилась великолепным музыкальным сопровождением и озвучиванием персонажей. Музыка заставляет во-

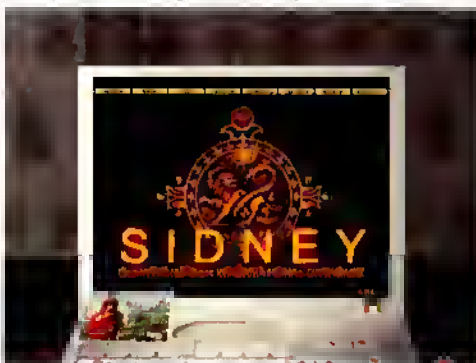
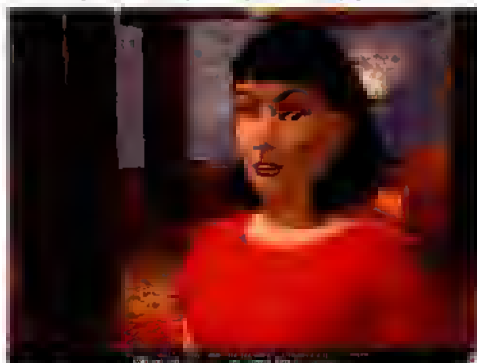
лосы на голове шевелиться, начиная со вступительных титров. Слова в строку «голос Гэбриэла» из первой части, принадлежащий голливудскому актеру Тиму Кэрри (быть может, вы помните его в роли Риншеля в американской экранизации «Трех мушкетеров»). Под стать ему и исполнители «второстепенных ролей».

Смею заметить, что у GK3 очень мощный культурологический и познавательный пласт. Я, например, с неподдельным интересом «слушал лекции» руководительницы тургруппы мадам Мадлен о творчестве великого французского живописца Никола Пуссена, а уж о массе сведений из истории Франции, рассыпанных щедрой рукой Jane Jensen по самым разным уголкам игры, и говорить не приходится.

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ (С КРОВЬЮ И ФИЛОСОФИЕЙ)

А знаете ли вы, что в GK3 крови едва ли не больше, чем в любой стрелялке? Она не похожа на пресловутую «кровину» из action, но ею пропитаны все сюжетные повороты игры. «Кровь священных, кровь проклятых» — это название. Кровь Христова — содержимое чаши Святого Грааля, кровь, которой лишаются наследники королевского рода Стюартов. И, наконец, объясню вам, что я имел в виду, назвав этот обзор «Новая кровь в новых сосудах».

Ожидая выхода «Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned», игровое сообщество заранее называло игру «последней великой авантюрой», провозвестником возрождения древнего жанра в новом обличье. Теперь, когда пора ожидания ушла в прошлое, а GK3 получила путевку в жизнь, можно с уверенностью утверждать: игра — интересная, захватывающая и красивая. А учитывая, что ушедший 1999 г. подарил нам еще несколько неординарных игр в жанре adventure (Outcast, Omikron: The Nomad Soul), думаю, ситуация начинает меняться в лучшую сторону, и о забывшихся на глазах авантюрах теперь уже можно говорить: «Пациент скорее жив...».



### «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★



# Чудес не бывает?

Оназыаается, знаменитая Epic Games (а прошлом Epic Mega Games) целых три года а саободное от создания Unreal, Unreal Tournament и доп-гонграющих арнадных саг про нролнна (Jazz Jackrabbit) аремя работа-ла над походовой стратегией а стиле Heroes of Might and Magic. Назва-ние же проекта, который на пераый азгляд нажется не более чем нлоном «Героев», — Age of Wonders.

**Название** Age of Wonders  
**Разработчик** Epic Games  
**Издатель** Gathering of Developers  
**Жанр** походовая стратегия

Если вы относитесь к компьютерным играм именно как к играм и только, то скорей всего не найдете в Age of Wonders ничего нового. Действительно, при внимательном рассмотрении в «Эпохе чудес» можно отыскать множество заимствований из тех же Heroes, Warlords, Master of Magic и т. д. Но добавив в игру классические, почти толкиеновские элементы, разработчики заставили свой мир жить, а нас — поверить в то, что он живой. Вроде бы ерунда — хоббиты, орки, гоблины, гномы и эльфы, да сюжет, да несколько мелочей... И вот вы уже не «передвигаете юниты», а командуете войсками: не «открываете карту», а исследуете мир; не «проходите кампанию», а стремитесь в Долину Чудес, защищая свои идеалы и сражаясь за свободу своего народа.

Не последнюю роль в этом играет сюжет, накрепко связывающий последовательность миссий в героическую сагу борьбы Хранителей и Культа Шторма, светлых и темных эльфов. А начиналось все почти так же, как у Толкиена...

...До тех пор пока в мир не пришел человек, им правили бессмертные эльфы. Но, как известно, потомки изгнанных из Эдема не отличались терпимостью и воспитанностью. Королевство



эльфов было уничтожено ордой переселенцев, мудрый король Илнот убит, и только его вторая жена королева Эльвин сбежала, спасая свою дочь, принцессу Юлию, которая впоследствии стала предводительницей Светлых эльфов — Хранителей. Меандор же, сын короля от первой жены, считавшийся убитым, выжил, возглавив организацию Темных эльфов — Культа Шторма — и поставив перед собой цель полного уничтожения человеческой расы. Именно соперничество Темных и Светлых эльфов стало причиной новой войны, в которую вступили все расы, — Похода в Долину Чудес.

Для того чтобы достичь Долины и встретиться в финальной схватке с главным врагом, вам в роли генерала Хранителей или Культа Шторма предстоит пересечь континент, густо заселенный представителями двенадцати рас, у каждой из которых свои проблемы и предпочтения. Так,

хоббиты издавна праждают с гоблинами и орками, гномов донимают соседи фростлинги (Frostlings), великаны (High Men) воюют с мертвецами (Undead) и т. д. Каждая миссия — как глава фантастического эпоса... «читающегося» на одном дыхании. Вот вы ищете руины столицы гномов, вот помогаете великанам остановить нашествие мертвецов, вот торопитесь по подземному торговому пути... Причем кампании в Age of Wonders действительно нелинейные, ваша задача — пересечь континент и добраться до Долины Чудес, а уж в какую сторону вы свернете по дороге — дело десятое.



Бои в Age of Wonders выполнены весьма оригинально и заслуживают самых лестных оценок. Сражения происходят в походовом рсжине, но в отличие от тех же «Героев» здесь решающее значение имеют тактический маневр и взаимодействие войск, которых в игре великое множество. От классических лучников и меченосцев до лигантов, способных пробивать стены, валькирий, драконов и костяных монстров. Отдельно следует упомянуть штурм укрепленных городов, который выполняется по всем правилам проведения осад: со стенобитными орудиями, катапультами и другими боевыми машинами. И, конечно же, особое очарование «дракам» придает магия. Всего в игре имеется около сотни различных заклинаний, как боевых, так и глобальных, разбитых на шесть разных групп по стихиям. Выбор магии, который делается в начале игры, повлияет на список заклинаний, доступных для изучения, ведь отдав предпочтение Огню, вы никогда не узнаете, что представляет собой волшебство Воды, а выбор магии Жизни не позволит испытать в деле колдовство Смерти.

Кажется, уже пора закругляться, а я еще не успел рассказать об апгрейдах городов, миграции населения, производстве войск, трехуровневых картах (Поверхность, Пещеры и Глубина), отличном редакторе миссий, весьма недурственной музыке и великолепной визуализации заклинаний, органично влитенной в игру ролевой системе, авантурных элементах, артефактах и многом другом...

Не страшно! Думаю, что если нам действительно интересны добротные стратегические игры в полиценном фэнтезийном окружении а la Толкиен, вы самостоятельно познакомитесь со всеми особенностями Age of Wonders. Игра того стоит. Конечно же, армия поклонников Heroes of Might and Magic в один голос заявит, что «Эпоха Чудес» вторична и неинтересна... Что ж, спорить не будем. Как говорится — каждому свое.



## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика  
 Звук и музыка  
 Игровость  
 Ценность для жанра





Олег Данилов

# Отдай мою посадочную ногу!

Добро должно быть с кулаками — если у него нет более современного оружия.

Валерий Серегин

У известных российских фантастов Евгения и Любови Луинных есть одноименный с этой статьей фантастический рассказ. Речь там идет о простом советском колхознике, отирнувшем у летающей тварин одну из ног просто по советской привычке тащить все, что плохо лежит. Ситуация очень похожая на нашу. Eidos, следуя привычке делать все не так, как у людей, отирнула у своей новой игры Abomination, выполненной в лучших традициях старинных X-COM (пиратская или чужая UFO), походный режим. И не хочет отдавать, зараза!

**Название** Abomination — The Nemesis Project

**Разработчик** Hothouse Creations

**Издатель** Eidos Interactive

**Жанр** стратегия

Не так важно, что же случилось на планете и почему с большинством населения Земли произошло то, что произошло. Поверьте, для достижения на курок вам не нужно будет этого знать. Достаточно увидеть улицы города, мутировавших людей (особенно эффектно выглядят бывшие граждане, ерошнися с фонарными столбами, машинными и домами), комки плоти, пробивающиеся сквозь асфальт, и зомбиобразных культистов, чтобы это произошло само собой. Протипички вызывают abomination, т. е. чувство отвращения, — именно то, что закладывали в название авторы. Единственное желание при виде врага — нажать на курок и не снимать с него палец до тех пор, пока не закончатся патроны. Все, что вам надо знать о враге, — пуля калибра 7.62, выпущенная из оружия пролетария имени М. А. Калашникова (кстати, с юбилеем, Михаил Афанасьевич!), по-прежнему является лучшим убеждающим аргументом в разговоре с мутантами...

Первые пять минут в мире Abomination вызывают у опытного игрока чувство легкого дежавю. Наверно, я не открою Америки, если скажу: вспоминается старый добрый X-COM. Ночь, улица, фонарь, аптека, т. е. город, спецотряд, миссия, характеристики персонажей, — все, как в настоящей

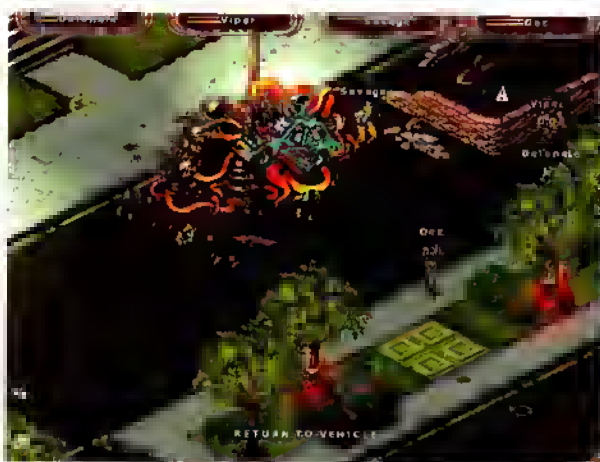
игре. Вот только это... проклятое реальное время. Ну, скажите мне, много ли вы знаете людей, игравших в X-COM: The Apocalypse в режиме реального времени? Real-time там был (это для тех, кто не знал, или успел забыть), честное слово, был! Другое дело, что мало кто пользовался предоставленной разработчиками возможностью, предпочитая увлекательному pixel-hunting (так по-научному можно охарактеризовать любимое развлечение поклонников Clone & Conquer, дословный перевод — «охота за пикселями») возможность спокойно подумать.

Безусловно, реальное время добавляет игре динамики и драматизма — адреналин так и хлещет, так и хлещет. Но превращать благородный процесс истребления монстров в народную чукотскую забаву «ловля противника курсором» — это уже слишком. А пробовали вы в режиме реального времени сместить оружие? Очень волнительное занятие, требующее от игрока виртуозного владения мышью или нечеловеческого умения «мультиплицировать» на клавиатуре! То же можно сказать о процессе лечения своих солдат: развертывании сложных механизмов и т. д. Идеалом для Abomination был бы смешанный режим ala Fallout 1/2, но что уж теперь кулаками махать...

Самое интересное, что и в графическом плане «Отвращение» напоминает X-COM 3. Те же городские кварталы и подземелья, гиперпрое-

ктированные случайным образом, та же ставшая почти родной изометрия. Нет спора, анимация персонажей сегодня получше, да и динамического освещения (это просто эпидемия какая-то — динамическое освещение в плоских играх) тогда никто не делал. Но все же, узнаваемость есть. Хотя, конечно, стрельба и смерть противников (очень красиво — браво, браво!) пришли к нам прямо из Fallout. Помните знаменитый perk Blood Mass? Нет, что ни говорите, стрельба здесь хорошая, атмосферная, так сказать.

А вот база со всеми ее доской, отсчетами, выдачей оружия и прочими моло-



децкими забавами не радует. Где, спрашивается, наши научные исследования? Мастерские? Где хотя бы завалящийся M60E3, AK47 или RPG7 в начале игры? Почему на склад не завезли!

Кстати, о складе. Abomination суров с игроками. Заказал в витале три обоймы к «Узи» и пачку сигарет, будь добр — беги в город, встречай посылку. Именно так и гибнут лучшие люди, ведь даже простой поход «за спичками» превращается здесь в сложнейшее задание, где можно легко потерять всю группу. А мне ли вас учить, что ветеран, на которого потрачено несколько тонн опыта, это не зеленый новичок, которого еще обстрелять надо.

Заставляют понерничать и другие моменты. Так, я не рекомендую подходить близко к машинам (могут взорваться от шальной пули), а при виде круглых предметов, летящих в вас, следует разбежаться во все стороны. Помните: люди — это ваш капитал. Кстати, у каждого оперативника есть собственная специализация. Попробуйте на досуге, может пригодиться, хотя я, честно говоря, обошелся без нее.

Пусть что ж, как говорится, все в этой игре хорошо, только пусть погу отдают. А Eidos? Может быть в патче включить походный режим?

## «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика

Звук и музыка

Играбельность

Ценность для жанра



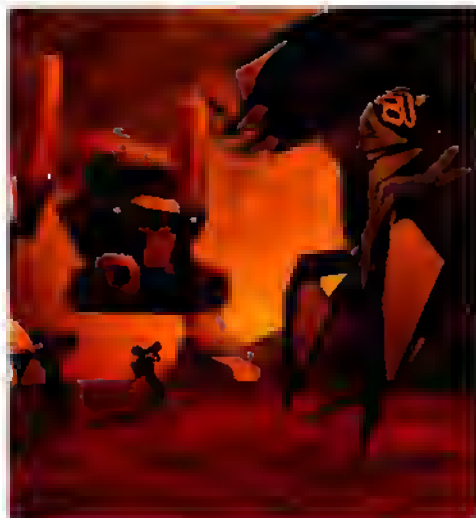
Олег Данилов

# И вечный бой...

Кстати, термин «Чужой» является оскорбительным, постарайтесь в дальнейшем называть наших соседей по галактике «лица иной расы» или «лица нечеловеческого происхождения». На худой конец — «чужая раса», но ни в коем случае не «чужие».

С. Лукьяненко, Генюм

Уж сколько раз с помощью различных крулокалнберных дипломатических средств мы объясняли этим настырным «лицам нечеловеческого происхождения» точку зрения Земли и землян на проблему галактического господства, а им все нейдет. То тарелками лугают, то био-металл ирадут... Ну что с ними поделать? Значит, снова в ружье, значит, снова в локод. Battlezone продолжается...

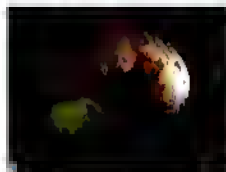


**Название** Battlezone II: Combat Commander  
**Издатель** Activision  
**Разработчик** Pandemic Studio  
**Жанр** action/strategy

Сиквел «лучшей игры 1998 г., в которую никто не играл», — Battlezone II: Combat Commander уже попадал на наши страницы. В октябрьском номере «Домашнего ПК» за прошлый год мы подробно рассмотрели демо-версию этой интересной игры. Теперь, как говорится, пришла пора разбора полетов. Пожалуй, приступим...

## ПИЛОТ. КРЕЩЕНИЕ ОГНЕМ

**Name:** Pluto  
**Diameter:** 2300 km  
**Day:** 6,39 Earth Day  
**Dist from Sun:** 39,53 AU  
**System:** Sol  
**Moons:** 1, Charon  
**Year:** 247,7 Earth Year  
**Temperature:** 35–45 K



«Именно так я и представлял себе Плутон. Голые, холодные камни, и маленькая звездочка, которую люди на Земле зовут Солнцем. Только руины базы, скелетов сожженных гравитационных танков и дымящегося остова разрушенной энергостанции в моих снах о Плутоне не было. И этих пяти скаутов Сион тоже. И хлипкого командного бункера, в пол которого я втыкаюсь лицом каждый раз, когда скауны разворачиваются...»

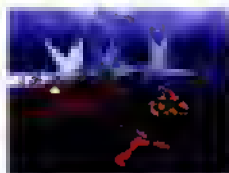
Хвала Богу! Со времен демо-версии никаких кардинальных изменений в боевой составляющей Battlezone II не произошло. И славненько,

она и так была весьма хороша. Кстати, «стратегов» просим не беспокоиться, для прохождения миссий одиночной части игры навыки квейкера необходимы как воздух, в противном случае вы в этом жестком мире долго не протянете.

Виртуозные дуэли один на один, так любимые квейкерами «танцы смерти»; длинные затяжные миссии по осаде чужой базы; слалом на перегонки со смертью; прокладывание маршрута через ледовые поля; выматывающий душу ночной пеший рейд на несколько километров; феерическое зрелище мортирной батареи, расстреливающей беспомощную цель; смертоносные пулевые фонтанчики и яркие, как бенгальские огни, вспышки рикшетов на броне; скользкие, похожие на рыбы, силуэты кораблей противника и фантазмагория взрывов... Все это Battlezone II.

## ЛЕЙТЕНАНТ. НА ЛИНИИ ОГНЯ

**Name:** Dark Planet  
**Diameter:** 2740 km  
**Day:** nd  
**Dist from Sun:** nd  
**System:** no  
**Moons:** nd  
**Year:** nd  
**Temperature:** 2,3 K



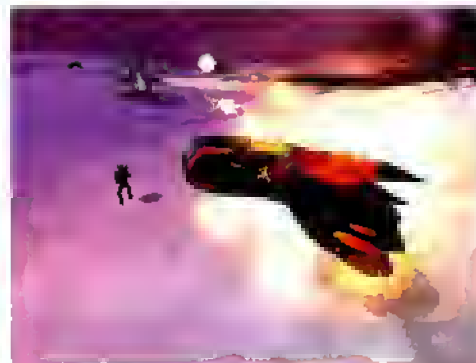
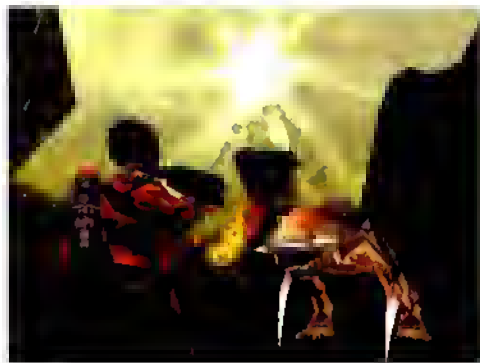
«Кто и когда спроил эти величественные сооружения? Для каких целей? Боюсь, нам не узнать об этом никогда... Ну и черт с ними! Честно говоря, мне как-то не

по себе в этом странном покинутом мире, который не имеет даже собственной звезды. Ничего, вот сравним с лицом земли эту черную базу, и дальше — без остановок».

Пожалуй, впервые со времен великого Half-Life сюжет в игре жанра action настолько захватывал меня. Или лучше сказать, что никогда еще стратегическая игра не была столь сюжетно насыщена. Одно дело читать сухие брифинги, описывающие цели и подоплеку следующей миссии, другое дело — видеть происходящее своими глазами и, застав дыхание, следить за развитием драматических событий.

Battlezone II подкупает деталями и мелочами. Все, происходящее в ходе боевых миссий, логично связано друг с другом, имеет свои причины в предыдущих и последствия в последующих заданиях. Предположим, что в первой миссии вы защищали какой-то особо важный hardware, то в начале следующей увидите, как это оборудование грузят на транспортные корабли. Или вы строили базу — в следующей миссии именно она послужит плацдармом для начала атаки. Если в конце одного задания вас подбирает транспортник, не сомневайтесь, что следующее начнется в трюме грузовика... Да, деталям в этом мире придано огромное значение: капли дождя и отражения в воде; лед, проламывающийся под грузом тяжелой техники; трусливая и агрессивная фауна; небольшие ролики на движке, «одушевляющие» ключевые моменты миссий; трогательные скриншоты сцены, на основе которых и строится сюжет; небольшие командные помещения в каждом из строний базы; «оживающая» в присутствии человека техника; руины непонятного происхождения и многое-многое другое...

За сюжетом просто интересно следить. Миссия возмездия на Плутоне, поиск базы, ее вос-



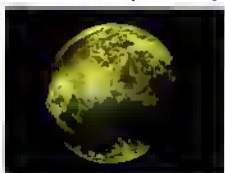




становление и оборона, самоубийственная засада в командном бункере, захват корабля Чу-жик. Прибытие на Темную планету, удержание плацдарма, уничтожение генератора и чужой базы, подпространственный туннель на Мире. Снова создание плацдарма, разведка и ранение командера Елены Шабановой, знаменитый почной рейд за помощью, спасательная экспедиция и перелет на Бэйн. Постройка базы, поющий артефакт, аварийная посадка, ледовый поход и атака на форпост Сциои. И дальше, дальше... на огненный Ренд и таинственный Кор — материнскую планету пришельцев.

### КОМАНДЕР. СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ

**Name:** Mire  
**Diameter:** 13050 km  
**Day:** 27,2 Earth Day  
**Dist from Binary Stars:** 2,67 AU  
**System:** Core  
**Moons:** no  
**Year:** 0,96 Earth Year  
**Temperature:** 35–39 °C



*«Далеко от базы не отходить! Это только с виду местная фауна миролюбива и симпатична. На самом деле твари только и ждут момента, чтобы набро-*

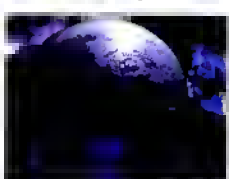
*ситься на вас. А их зубы, между прочим, перекусывают человека в стандартном скафандре без особых всяких проблем».*

Авторы вводят стратегическую составляющую Battlezone II понтиные гомеопатическими дозами. Таким образом, полное управление базой попадет в ваши руки только под конец игры. А так... в первой миссии вас попросят просто выйти из танка, во второй — построить добытчик ресурсов и установить его на место, в третьей — поставить пару защитных башен, в четвертой — соорудить несколько строений базы и т. д.

Где-то к середине игры вы понимаете, что строить базу, находясь в танке, чертовски неудобно. Машина реагирует на малейшее движение джойстика и мыши, так что указать место под застройку порой бывает весьма сложно. Нет, интерфейс стратегического управления прозрачен и интуитивно понятен, но делать что-либо, одновременно отстреливаясь от десятка противников, практически невозможно.

### МАЙОР. MISSION IMPOSSIBLE

**Name:** Bane  
**Diameter:** 7400 km  
**Day:** 0,94 Earth Day  
**Dist from Binary Stars:** 16,9 AU  
**System:** Core  
**Moons:** 1, Barak  
**Year:** 7,1 Earth Year  
**Temperature:** -9 °C



*«Что такое «поющий артефакт» и для чего именно он предназначен? Боюсь, мы не узнаем этого наверняка. И хотя наши ученые жа-*

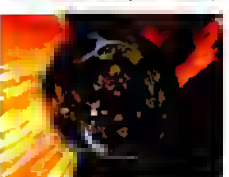
*не понимают смысла «пести», Порой мне кажется, что этот смысл понимаю я...».*

Battlezone II очень строгая игра. Во-первых, даже на простом уровне (и кто только выдумал эти самые уровни?) выиграть можно, только не допустив ни одной ошибки. Не потеряв ни одного сюжетно значимого юнита, в том числе и себя самого, успев в заданную точку и т. д. и т. п. Во-вторых, как и в первой части игры, возможность сохранения в процессе выполнения миссии отсутствует. Так что на 10–12-й раз (вы будете смеяться, но это не плутка), когда вы уже досконально знаете, в какой момент, с какой стороны и какими силами будет проведена следующая атака, вот тогда, опять-таки в случае безопытной игры, вы сможете выполнить задание. И тихо гордиться собой до следующей миссии.

Порой это доводит до бешенства и желания разбить диск с игрой...

### ПОЛКОВНИК. ВО СЛАВУ ФЛАГА

**Name:** Rend  
**Diameter:** 12000 km  
**Day:** 4,2 Earth Day  
**Dist from Binary Stars:** 1,27 AU  
**System:** Core  
**Moons:** no  
**Year:** 16 Earth Year  
**Temp.:** 500–1000 K



*«Наверно, это может показаться странным, но только с приближением к материнской планете сопротивление противника стало действительно ошущи-*

*мым. Странно... В техническом плане они все-таки серьезно опережают землян. А тут горстка солдат, пройдя полгалактики, угрожает благополучию целой расы... Бред!».*

С появлением радара жизнь налаживается. Вот теперь-то вы сможете ощутить прелесть настоящей стратегии. Управление в стиле C&C, стандартный вид сверху в 3/4, ставшая привычной система point and click, «рамка» для выделения юнитов, система апгрейдов зданий и техники. Кстати, маленький совет: стройте радиорелейный бункер в глубине базы, а не то шальная пуля может прервать вашу, столь ценную для командования, жизнь. Кстати, кроме собственно радара, посетите и другие здания. В артиллерийской башне можно пострелять по приближающемуся противнику, на фабрике и в перерабатывающем центре заняться дизайном машин (снять пушки, добавить ракеты и пр.). Одним словом, просто стратегия, в которой игрок вселяется в шкуру юнита.

### ГЕНЕРАЛ. ОПЕРАЦИЯ ВОЗМЕЗДИЕ

**Name:** Core  
**Diameter:** nd  
**Day:** nd  
**Dist from Binary Stars:** nd  
**System:** Core  
**Moons:** nd  
**Year:** nd  
**Temperature:** nd

*«Чем ближе момент решающего сражения, тем больше я думаю о том, почему мы воюем. Что мы не поделили... Биометалл? При желании можно было договориться о его совместной разработке. Территорию? В галактике миллиарды планет, пригодных для обеих рас. Что же?».*

Попробуйте дистиллировать из Battlezone II чистый action и она превратится в банальный фантастический шутер — нечто среднее между Descent 3 и Quake. Точно также любые попытки отделить от тела игры стратегическую составляющую приведут к тому, что в итоге вы получите обыкновенный клон Command&Conquer.

К Battlezone нельзя относиться равнодушно. Ее можно либо любить, либо ненавидеть. Или любить и ненавидеть одновременно. Любоваться и проклинать, увлеченно играть и с гневом отвергать. Что поделать, в Pandemic Studio опять создали лучшую игру, в которую никто не будет играть. А жаль...

### «ДПК»-РЕЙТИНГ

Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★

# Возвращение в Затерянный мир

*«Чего я только не пробовал в своей жизни — и воевал, и участвовал в скачках, и летал на аэроплане, но охота на чудовищ, которые могут прийтись только после тяжелого ужина, — это для меня совсем новое ощущение». — Он весело рассмеялся, предвкушая то, что его ждало впереди.*

Артур Конан Дойл. Затерянный мир

Думаю, читатели, которые знакомы с нашим журналом еще по самому первому, пилотному, выпуску, помнят статью об отечественной игре — оригинальном симуляторе охоты на динозавров Carnivores. Выгодно отличаясь от прочих представителей жанра как великолепной графикой, так и интересным игровым процессом, она вполне заслуженно пользовалась успехом на Западе, где такой тип игр весьма популярен. Неудивительно поэтому, что меньше чем через год наши соотечественники, разработчики из компании Action Forms, выпустили ее продолжение.

**Название** Carnivores II  
**Разработчик** Action Forms  
**Издатель** Wizard Works  
**Жанр** симулятор охоты

В начале игры неизменная Dino Hunt настоятельно советует новоиспеченному охотнику подписать соглашение о снятии с корпорации ответственности за его жизнь. Мирно щебечут птички, на счету лежит 100 кредитов... Стоп! Я сказал «кредитов»? Теперь (наконец-то!) в игру ввели экономику. Что это такое? «Пропуск» на каждую локацию стоит от 20 до 200 кредитов, за лицензию на отстрел динозавра тоже придется платить. Экипировка «съедает» лишь 15–30% призовых денег.

Теперь можно охотиться одновременно на несколько видов динозавров и брать с собой несколько «пушек», но об этом ниже. Выбирая бу-

денег, ни даже чучела в трофейную комнату. Теперь можно охотиться и разное время суток, причем правильный выбор значительно влияет на исход охоты, ибо динозавры ведут себя по-разному на рассвете и, скажем, ночью.

Оружия в игре по сравнению с первой частью стало гораздо больше. Остановимся только на тех «пушках», которых не было в «Плотоядных I». Итак, пистолет. Маленький калибр и невысокая дальность стрельбы не позволяют использовать его против путильных травоядных, однако левая скорострельность может помочь вам в ближнем бою с мелкими хищниками. Далее — автоматическая винтовка. Стоит 100 кредитов. Зато какая убойная сила! Справедливости ради нужно сказать, что кратию убойной силе возросла и громкость выстрела. Скорострельность не намного ниже пистолетной, что не может не радовать. Двустольный shotgun. Любимое оружие любого кавалера. ГОСТ 4593-358-90. Это все та же огромная убойная сила и много шума при довольно долгой перезарядке. Цена — 150 кредитов. Остальное оружие — арбалет, винтовка и снайперская винтовка — перекочевало из Carnivores I.

К стандартному набору специального оснащения из камуфляжа, подавитель запаха и радара добавился второй патронташ. Он удваивает количество патронов к оружию, которое вы берете с собой. Настоятельно рекомендуется. Старый добрый бинокль теперь, помимо породы и веса рептилии, показывает дистанцию до нее. Без каких-либо изменений из первой части взят Observer mode. В этом режиме вам недоступно оружие, но и динозавры вас не замечают. Как и прежде, весьма полезно изучить повадки рептилий.

Процесс охоты сильным изменениям не подвергся, но поклонники Carnivores будут несколько удивлены, когда рептилия после успешного попадания в нее срывается с места и, как ни в чем не бывало, начинает убегать. Теперь на любого, даже самого маленького динозавра требуется несколько пуль (стрел). Причем необходимое количество попаданий напрямую зависит от используемого оружия, точнее, от его силы выстрела. Выслеживание динозавров по звуку,

«ДПК»-РЕЙТИНГ	
Графика	★★★★★★
Звук и музыка	★★★★★★
Играбельность	★★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★★

подход с подветренной стороны, чередование моментов, когда все решает секунда и ваша меткость, планирование предстоящих действий — все это придает игре особый шарм и отличает ее от безликих клонов Deer Hunter.

Графическая часть выше всяких похвал. Широкие возможности настройки графики позволяют устанавливать разрешения от 320 × 240 до 1600 × 1200, благодаря чему игра сносно выглядит даже на P-166 MMX без 3D-ускорителя. Представленные в игре звуковые режимы варьируются от простого Software Stereo до аппаратного 3D.

Так уж повелось, что ложка дегтя портит бочку меда. Не исключено, что кому-то не понравится слишком долгое блуждание по огромным угодьям, когда за полчаса не сделано ни одного выстрела. Впрочем, этим людям можно порекомендовать Quake.



дущую жертву, вы поймете, что Carnivores II оправдывает свое название: из 9 доступных для отстрела рептилий 5 — хищники. Некоторые из них знакомы по предыдущей части, причем из старых «знакомцев» не попал во вторую версию игры только один динозавр с трудным для произношения именем — Pachyscephalosaurus. Вымысел, наверное.

Как и у «родителя», в «Плотоядных II» имеются неохотливые породы динозавров. Отстреливать их можно, однако ничего, кроме удовольствия от собственно процесса, вы не получите — ни

**Ответь на вопросы — выиграй диск!**

1. Назовите игру — основоположника жанра охотничьих симуляторов

2. Укажите первоначальное название игры Chasm: The Rift, разработанной компанией Action Forms

- а) Chasm: The Shadow World;
- б) Chasm: The Shadow of Empires;
- в) Chasm: The Shadow Zone

Присылайте свои ответы по e-mail: ask@mc.kiev.ua с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди всех, сообщивших правильные ответы на оба вопроса до 15 февраля 2000 г., будет разыгран диск Carnivores II, предоставленный компанией Action Forms, [www.action-forms.com](http://www.action-forms.com)



# Генмерско-русский словарь

Дмитрий Никоненко

**.plan, план** — в данном случае заметки разработчиков, адресованные игровой общественности и касающиеся любых вопросов, потенциально представляющих интерес для игроков и обычно связанных с готовящимся к выходу или уже выпущенным продуктом. В отличие от пресс-релиза, .plan не имеет официального статуса: фирма не причастна к составлению планов и может не разделять мнения их авторов. Такой способ подачи информации оказался наиболее удобным для оперативного оповещения всех заинтересованных лиц о событиях, происходящих в той или иной фирме. Само название .plan пришло к нам из Unix, в которой именно таким расширением обозначается текстовый файл. Для облегчения поиска новых планов существует программа Webdog ([www.webdog.org](http://www.webdog.org)), автоматически проверяющая Web-сайты всех ведущих производителей игр на предмет обновлений.

**Add-on** — дополнение к уже вышедшей игре, в которое включаются новые миссии, юниты, карты, строения и т. д. Зачастую в Add-on сюжет оригинальной игры получает логическое продолжение.

**AI (artificial intelligence)** — искусственный интеллект (ИИ). В данном случае речь идет об алгоритмах, определяющих поведение компьютерных противников в игре.

**Easter eggs (пасхальные яйца)** — в англ. языке синоним сюрприза. Приколы и шутки, «спрятанные» разработчиками в своих продуктах. Непременным признаком easter eggs является то, что их обнаружение не влияет на процесс игры.

**Expansion pack** — дополнение к игре, в которое наряду с новыми миссиями включаются все исправления, модификации и т. д. (в отличие от Add-on иногда может содержать и оригинальный продукт). См. **Add-on**.

**FAQ** — англ. аббревиатура от Frequently Asked Questions — часто задаваемые вопросы (ЧАВО). Сборник часто задаваемых вопросов по данному продукту и ответов на них.

**FPS** — 1) frames per second — кадры в секунду. Скорость смены кадров. Минимальным значением этой величины приемлемо считать 30 fps, а оптимальным — около 60 fps; 2) игровой жанр First Person Shooter (часто используется как синоним 3D-action); 3) (редко) игровой жанр First

**Наверняка, многие, если не все, читатели «Домашнего ПК» в той или иной мере любят компьютерные игры. Их популярность, доступность общения через Internet и множество других факторов способствовали тому, что неизвестные ранее слова заняли прочное место не только в нашем разговорном языке, но и во многих печатных изданиях. В общем-то, это вполне логично: довольно часто жаргонное выражение или какой-то сугубо игровой термин способны наилучшим образом передвуть то или иное понятие.**

И хотя на страницах журнала мы стараемся не употреблять без крайней необходимости слова из компьютерного, игрового или каких-либо других жаргонов, это не означает, что мы отрицаем их существование или же выступаем против их использования в разговорной речи. Однако опыт показывает, что новички, не знакомые с этими «профессионализмами», обычно испытывают серьезные затруднения при общении с заядлыми игроками. Именно поэтому мы и решили опубликовать мини-справочник для «новообращенных».

Безусловно, если подходить к вопросу с лингвистической точки зрения, на тему компьютерного или игрового жаргона можно написать объемный научный труд. Но если говорить вкратце, то отечественный игровой «диалект» уходит своими корнями в английский язык и формируется посредством так называемой транслитерации, т. е. передачи английских слов с помощью русского алфавита.

В наш словарь мы включили лишь общеупотребительные слова, составив «за кадром» обрывочки сугубо «индивидуальной» лексики, используемой ограниченным числом лиц.

Итак, впервые на страницах «Домашнего ПК» — компьютерно-игровой сленг!

**Person Strategy** (стратегия от первого лица — Battlezone 1/2, Uprising 1/2).

**Hotseat** — вид многопользовательской игры на одном компьютере, в которой участники по очереди занимают место за ПК и делают свои ходы (в случае пошаговых стратегий) или друг за другом проходят определенные участки игры (гонки, аркады и т. д.). См. **Split Screen**.

**Jewel, джевел** — «облегченный» вариант комплекта поставки лицензионной игры. В отличие от коробочного исполнения, включает в себя лишь непосредственно диск(и) с игрой без руководства и каких-либо дополнительных аксессуаров.

**Mission Pack** — дополнение к оригинальной игре, в которое включаются лишь добавочные миссии. См. **Add-on**.

**MP** — 1) multiplayer — многопользовательский режим игры; 2) mana points — очки маны. Количество магической энергии персонажа, которое он может потратить на применение заклинаний.

**Power-up** — обобщенный термин для артефактов, бонусов и любых предметов, временно или постоянно улучшающих характеристики персонажа.

**PBEM (Play by E-Mail)** — игра «по переписке». Один из вариантов многопользовательского режима, встречающийся в некоторых пошаговых играх, при котором сведения о сделанном ходе пересылаются противнику по электронной почте.

**Slim-box, слим-бокс** (англ. тонкая коробка) — бокс для CD, отличающийся от стандартного меньшей толщиной. Этот термин также употребляется для обозначения комплекта поставки jewel.

**SP** — 1) single player — однопользовательский вариант игры. См. **MP**; 2) skill points (англ. очки мастерства) — в некоторых играх (RPG, стратегии) вам предоставляется возможность самостоятельно указывать, какие именно из характеристик персонажа подлежат улучшению по достижении им очередного уровня. Величина этого апгрейда и измеряется в skill points.

**Split Screen** (англ. разделение экрана) — режим многопользовательской игры на одном компьютере, при котором экран делится на несколько частей по количеству игроков (обычно не более четырех).

**TC (Total Conversion)** — полная переделка) — как правило, некоммерческий продукт, созданный энтузиастами с использованием движка популярной игры.



**Пинг, пинговалка** (англ. PING – Packet Internet Groper) – 1) применительно к компьютерным играм – время (в миллисекундах), за которое пакет данных доходит до сервера и возвращается обратно на ваш компьютер. Сам процесс измерения пинга называется пингованием. Чем выше значение пинга, тем реже на вашем компьютере будут



обновляться сведения о состоянии игры на сервере. Для большинства продуктов в стиле action приемлемым считается пинг до 300 ms; 2) специальная программа, позволяющая определить доступность какого-либо IP-адреса и время прохождения тестового пакета до удаленного сервера. Кстати, сама аббревиатура PING происходит от звука, производимого сонаром на подводной лодке. Интересующимся историей PING мы рекомендуем обратиться к книге «The Story of the PING Program» by Mike Muuss (заказать ее можно в онлайн-магазине Amazon.com). См. Лаг.

**Портал** — архитектурное сооружение или созданный с помощью магии объект, выполняющий функции *телепорта*.

**Релиз** (англ. release) — выпуск в свет книги, фильма, игры и т. д. Применяется также для обозначения окончательного варианта программы (игры).

**Ремейк** (англ. remake — переделывать) — игра, являющаяся полностью переделанной версией старого хита. Обычно изменения касаются лишь графической части.

**Реплей** (англ. replay) — повтор какого-либо из фрагментов игры. Наиболее часто применяется в спортивных симуляторах.

**Респаун, респаун, респауниться** (англ. respawn — персрождаться, возрождаться) — восстановление персонажей (как управляемых игроком, так и компьютерных противников) после их гибели через определенный период времени.

**Скриншот, скрин** (англ. screenshot — снимок с экрана) — копия изображения на эк-

ране монитора в определенный момент времени. См. **граббер экрана**.

**Сиквел** (англ. sequel — продолжение) — игра, являющаяся сюжетным продолжением другой успешной игры. Как правило, имеет порядковый номер после названия, заимствованного у «прародителя».

**Солюшены, проходилки** (англ. solution — решение какой-либо задачи/проблемы) — детальное (пошаговое) руководство по прохождению какой-либо игры.

**Сэйв** (англ. to save — спасать) — файл, в котором регистрируется вся информация об игровом мире на момент сохранения игры.

**Тайтл** (англ. title — название игры, проскта) — зачастую применяется для обозначения серии игр под одним названием.

**Телепорт** — стационарное или переносное устройство или природное образование, мгновенно перемещающее персонажа на большое расстояние.

**Трейнер** (англ. trainer — тренер, тренажер) — программа, взламывающая компьютерную игру с целью облегчения ее прохождения, увеличения параметров персонажей, количества ресурсов и пр.

**Тьюториал** (англ. tutorial — учебное пособие) — применительно к компьютерным играм — обучающее задание (серия заданий), знакомящее пользователя с особенностями игрового процесса.

**Уйти на золото** — применительно к компьютерным играм означает, что работа над новой игрой закончена и она готова к массовому тиражированию с последующим выходом в продажу. В таких случаях обычно за-

писывается эталонный «золотой» компакт-диск, с которого затем и будет производиться тиражирование продукта.

**Уровень** — 1) ступень развития юнита, персонажа, монстра или постройки. Способен расти благодаря увеличению опыта или модернизации, что приводит к улучшению отдельных или всех характеристик, а также к появлению новых или совершенствованию уже имеющихся умений; 2) этап в одиночном варианте игры; 3) изменяемый показатель сложности игры.

**Фикс, пофиксить** (англ. fix — приводить в порядок; наладивать) — исправление ошибок в программе (игре).

**Чит-код** (англ. cheat-code) — определенный набор символов (реже — специфических действий), ввод которых выполняет заложенную в игру команду, призванную облегчить прохождение игры (неуязвимость персонажа, дополнительная амуниция, прохождение сквозь стены и т. д.). Большинство чит-кодов создаются разработчиками для облегчения тестирования будущего продукта. Однако в последнее время все чаще появляются примеры чит-кодов, предназначенных исключительно для увеселения игрока.

**Читерство** (англ. to cheat — мошенничать, обманывать) — обобщенное понятие, означающее любое нечестное прохождение игры, в частности использование *чит-кодов*.

**Эмулятор** — утилита, имитирующая отсутствующие компоненты аппаратного (реже программного) обеспечения.

**Юзать** (англ. use) — применять, использовать.

*Продолжение следует*

# Новогодние подарки от Lexmark

Пожалуй, никто не станет оспаривать утверждение, что в последнее время количество всевозможных акций, лотерей, скидок и розыгрышей призов, буквально «обрушивающихся» на рядового покупателя, превосходит все мыслимые пределы. Особенно много предложений от продавцов и производителей поступает в канун Нового года.

Но, являясь еще с советских времен недоверие к всевозможным акциям, проводимым в то время государством, многие считают, что лотереи и розыгрыши, происходящие сегодня, — просто фикция, что все призы давно разобраны, победители определены, и шансов стать обладателем какого-то подарка мало. Чтобы развеять подобные заблуждения, представители «Издательского Дома ИТС» приняли участие в розыгрыше призов в суперакции, проводимой компанией Lexmark (одним из ведущих производителей струйных и лазерных принтеров) в конце 1999 г. среди покупателей техники Lexmark. В качестве эксклюзивного информационного партнера акции «Суперлотерея Lexmark 2000» выступил «Издательский Дом ИТС».

Участником этой лотереи мог стать каждый, кто приобрел принтер Lexmark и передал продавцу заполненную анкету и копию гарантийного талона. За время проведения акции со всех уголков Украины пришло 350 анкет. Они были собраны через сеть двух дистрибьюторов Lexmark в Ук-

раине — компании DataLux и МТИ. И вот 13 января состоялся розыгрыш ценных призов, на котором присутствовали: менеджер по рекламе и маркетингу московского представительства Lexmark Владимир Тимошин, а также представители компаний МТИ и DataLux. В качестве наблюдателей в состав комиссии по розыгрышу входили сотрудники редакций всех трех журналов, которые выпускает «Издательский Дом ИТС»: «Домашнего ПК», «Hot Line» и «Компьютерного Обозрения».



В результате главный приз — телевизор Thomson 28DK24E — достался Дмитрию Збарскому из Киева, который приобрел лазерный принтер Optia E310. Счастливым обладателем второго приза — видеокамеры JVC — стал Владислав Линдаев из Донецка. Видеомагнитофон Thomson получит Юлия Фролова из Киева, а микроволновая печь DeLonghi будет отправлена в Севастополь И. В. Преображенской. Были также разыграны еще три десятка призов. В общей сложности оказалось, что на 350 анкет

пришлось около 60 подарков. Так что один из шести покупателей техники Lexmark получил как минимум сувенир.

В заключение Владимир Тимошин отметил, что для компании Lexmark эта акция в Украине не последняя. На очереди новые оригинальные розыгрыши с не менее ценными призами.

DataLux: тел. (044) 244-8054; МТИ: тел. (044) 458-3434



Мы продолжаем отвечать на вопросы читателей, поступающие к нам как по электронной, так и по обычной почте. Напоминаем, что наша редакция по-прежнему ждет писем с интересующими вас вопросами по адресу [ask@itc.kiev.ua](mailto:ask@itc.kiev.ua). Будем также рады, если вы поделитесь с остальными читателями «Домашнего ПК» собственным опытом преодоления трудностей, связанных с использованием компьютера.

Недавно я столкнулся со следующей проблемой: нужно набрать текст на украинском языке с использованием литеры «г». Мои попытки найти в Internet шрифт с такой буквой оказались тщетными. Может быть, вы мне подскажете, где его взять?

Александр Кравченко, Днепропетровск

В большинстве случаев вашу проблему решить очень просто: буква «г» отсутствует не в файле шрифта (многие современные кириллические шрифты содержат этот символ), а в раскладке клавиатуры. Если вам нужно единожды вставить, например, в документ Word литеру «г», воспользуйтесь командой *Вставка* → *Символ*, выберите нужный вам шрифт, выделите в таблице знак «г» и нажмите кнопку *Вставить*. Если эту операцию приходится проделывать часто – назначьте для буквы горячую клавишу, например *<Ctrl + Shift + g>*, нажав в окне *Вставка символа* кнопку *Клавиша*. Если же вы работаете не в Word, воспользуйтесь стандартной утилитой *Таблица символов*, входящей в комплект поставки Windows.

Однако буквы «г» может не быть и в самом шрифте, в особенности если это художественная или какая-нибудь оригинальная гарнитура. В этом случае вам придется поискать либо обновленную версию этого шрифта, либо другую гарнитуру с похожим внешним видом, или же изменить оформление документа. По крайней мере, в новых версиях самых распространенных шрифтов – Arial и Times New Roman – литера «г» гарантированно присутствует на кириллической кодовой странице. ■

Я хочу хранить на диске компьютера файлы, которыми никто, кроме меня, не мог бы воспользоваться. Хотелось бы скрыть их или поставить какой-нибудь пароль для доступа. Как это сделать?

Олег Мишко, Чернигов

Все зависит от того, что это за файлы и от кого вы хотите их скрыть – если от бабушки или трехлетнего брата, то, по-моему, легче просто не рассказывать им, как работать с компьютером. Но если вы подходите к вопросу конфиденциальности серьезно, то дать простые и в то же время действенные советы сложно. Вам придется проштудировать не один толстый учебник, чтобы разобраться в этом вопросе.

Сама Windows 95/98 имеет несколько встроенных функций для защиты персональной информации. Можно, например, с помощью инструмента *Системная политика* заставить Windows спрашивать при загрузке личный пароль пользователя, а затем открывать ему доступ только к тем ресурсам (дискам, папкам, файлам и приложениям), которые разрешит Главный пользователь (а им будете вы). В Word или Excel есть свои способы парольной защиты документов.

Беда в том, что обойти эти барьеры очень просто, и многим пользователям известно, как это сделать. Поэтому надежнее применять специальные программы, не входящие в комплект Windows, – утилиты для создания «невидимых» дисков, программы шифрования. И, наконец, не забывайте о методах, подсказанных обычной смекалкой. Интересный совет нам дали в редакции «Компьютерного Обозрения»: запишите «секретные» файлы на дискету и... сотрите их, а затем при необходимости восстановите с помощью Norton Unerase. Только ни в коем случае не сохраняйте на этой дискете больше ничего. Еще один способ – применение накопителя ZIP, где можно защитить весь диск паролем, причем так, что даже сама Iomega не гарантирует возможности восстановления данных, если вы забудете «волшебное слово». От себя можем добавить: вряд ли кто-то доберется до файлов, упакованных в «запароленный» архив «.zip». ■

Я заметил, что на одном и том же ПК (с 3D-акселератором) стандартные экранные заставки для OpenGL («Объемный текст» и т. д. – Прим. ред.) работают под управлением Windows NT 4.0 в несколько раз быстрее, чем в Windows 98. Неужели реализация OpenGL в Windows NT настолько лучше? И значит ли это, что игры, использующие такой интерфейс, лучше запускать в Windows NT?

Виктор Зельцер, Киев

Сценарии в заставках типа «Объемный текст» настолько просты, что любой 3D-акселератор при аппаратном ускорении трехмерной графики, в том числе и с использованием OpenGL, не должен испытывать никаких затруднений с их выводом, а производительность в Windows 98 и Windows NT должна быть одинаково высокой. Если же в Windows 98 объект движется рывками, значит, OpenGL, скорее всего, не используется. Возможная причина – неудачная реализация этого API в драйвере видеокарты. Кстати, поскольку для одного и того же адаптера в Windows 98 и Windows NT применяются разные драйверы, вполне вероятно, что в последнем варианте поддержка OpenGL осуществляется лучше. Отсюда и разница в быстродействии.

Что касается общего сравнения производительности приложений, в том числе и использующих OpenGL, в Windows NT и Windows 98, то первая действительно во многих случаях имеет преимущество за счет лучшей работы с оперативной памятью, отсутствия старых 16-битовых приложений и т. д. Однако переходить на эту платформу тем, кто любит игры, мы бы не советовали – в Windows NT реализована только устаревшая версия API DirectX (который использует большинство игр), так что от многих любимых вами «игрушек» придется отказаться. Тем более что производительность даже тех из них, которые применяют OpenGL, хотя и выше, но никак не в несколько раз. Установить же Windows NT в качестве второй ОС на компьютере можно, но это под силу только опытным пользователям. ■

У меня испортился компакт-диск с драйвером модема, и поэтому после переустановки Windows пришлось одолжить у друга такой же диск (у него модем той же модели). Чтобы при последующих реинсталляциях системы не беспокоиться о диске, я переписал драйвер на дискету, скопировав файлы с расширениями \*.inf и \*.ini. Но теперь, когда я пытаюсь установить драйвер с дискеты, система выдает сообщение: «Сведения об оборудовании в указанной папке отсутствуют». Что я делаю не так?

Сергей, Днепропетровск

Драйверы – это программы, управляющие работой различных аппаратных устройств. В DOS и ранних версиях Windows они обычно хранились в файлах \*.com и \*.sys. Windows 9x использует драйверы виртуальных устройств в формате \*.vxd. Что же касается файлов конфигурации типов \*.inf и \*.ini, то в них содержатся сведения о драйверах, но не они сами. Так что драйверов вы, по сути, не скопировали. Между прочим, сделать это труднее, чем кажется, поскольку для работы модема таких файлов может потребоваться несколько, причем в разных папках на винчестере. Кстати, вполне вероятно, что некоторые специальные функции вашего модема реализуются не драйвером, а другими программами, которые также могут устанавливаться с нужного вам CD.

Сейчас вам лучше всего приготовить копию диска вашего друга на CD-R. Это не противоречит условиям лицензионного соглашения, поскольку вы планируете использовать копию в качестве страховочной вместо собственного оригинального CD, вышедшего из строя. Если такой возможности нет – попробуйте скопировать в отдельную папку на винчестере все содержимое CD за исключением явно не программных компонентов (текстов, документов HTML, файлов справки и т. д.). Возможно, для правильной работы инсталлятора понадобится эмулятор CD-диска (Fake CD, Virtual CD). И наконец, можете попытаться выяснить по документации, сколько и каких драйверов использует ваш модем, где должны быть установлены соответствующие файлы, и сделать их страховочные копии. ■



# «Ответь на вопросы – выиграй диск!».

## Рождественские итоги

В канун новогодне-праздничных мы подвели черту под очередным этапом акции «Ответь на вопросы – выиграй диск!». Со своей стороны мы сделали все возможное, чтобы обеспечить вас как можно большим количеством призов. Нам это удалось – никогда еще не было так много. Ваш ответный код, дорогие читатели, был также достойным: к массивному потоку сообщений электронной почты, в которых содержались правильные (и, к сожалению, не совсем) ответы, добавилась и внушительная пачка писем обычных, и даже одна телеграмма. Радует, что среди тех, кто попытал счастья на этот раз, немало жителей других городов. Итак, итоги праздничного конкурса.

Вопросы по диску «Энциклопедия современных вооружений» оказались не из легких. И если названия последних американских линкоров – «Айова», «Миссури», «Нью-Джерси» и «Висконсин» – многие читатели угадали правильно и даже упомянули два недостроенных корабля этого типа («Кентукки» и «Иллинойс»), то вопрос о противотанковых ракетах оказался камнем преткновения почти для всех. Из перечисленных систем вооружения к таковым не относятся (к сожалению, большинство наших корреспондентов не заметили эту маленькую частичку «не») корабельный ЗРК «Кинжал». А приз достался Олегу Краваченко из Херсона.

Знаком творчество группы «Крематорий» проявил себя очень активно. Большинство из них правильно назвали фильм, в котором снимались участники этой группы, – «Гонимые псы», а также ее первый альбом – «Винные мемуары». Кстати, о «заблужденном номере»: должны вам сообщить, что альбом под названием «Крематорий» у группы Армена Григоряна вообще не было. А в ходе розыгрыша перст судьбы указал на киевлянина Алексея Тибинова. Он и станет обладателем энциклопедии «Крематорий: Между Небом и Землей».

Не остались в стороне от нашего конкурса и знатоки морской истории, оспаривавшие право на владение диском «Пираты: история морского разбоя». Вторая лачуга, считая от носа судна, называется грот-мачтой, а корабль, изображенный на рисунке, – шебека. Авторы правильных ответов оказалось достаточно много, а самым удачли-

вым из них был Валентин Надненко из Краматорска Донецкой области. Он и получит приз.

Ну кто же не знает старину Диггера? Любителей этой сверхпопулярной в прошлом игры осталось еще очень много. Они в точности знают, что выпустила ее компания WindMill в 1983 г. Недостатка в правильных ответах в этом конкурсе мы не испытывали, а победительницей в розыгрыше стала Светлана Погорелова из Киева. Она сможет поиграть в новую версию игры – Digger 2000.

Кто бы мог подумать, что эрудиты, разбирающиеся в тонкостях современного оружия и перечисляющие наизусть десятки программных продуктов любого указанного нами разработчика, не смогут справиться с вопросом о детских песенках? Но факт остается фактом – только один читатель сумел правильно решить обе загадки. Это киевлянин Александр Рясков, который назвал автора музыки к «Песенке Красной Шапочки» – Анатолия Рыбникова – и героя песни «Разноцветные моря» – Боря. А сам победитель получит возможность спеть любимые с детства песни под аккомпанемент караоке-диска «Пой со мной». Кстати, письмо от Александра пришло в самый последний день конкурса. А мы-то думали, что замечательная мультимедийная программа будет без хозяина...

Любители авторской песни также не остались в стороне от нашего конкурса. Многие из них ответили на вопросы правильно: киевский театр, занимавшийся организацией концертов известных бардов, назывался «Академия», а среди украинских плясателей-фантастов написан песен-

но исполнением песен под гитару прославился Владимир Васильев. Победитель этого конкурса – Георгий Зеленский из Киева – насладится произведениями киевских бардов, слушая диск «На грани времен: Авторская песня. Киев».

Daby Type 2000... На вопросы об этой программе не ответили разве что самые ленивые, а количество правильных ответов оказалось рекордным. Интереснее всего, что некоторые письма приходили к нам по несколько раз с разных адресов – выходит, что в наших конкурсах участвуют уже не только индивидуумы, но и целые коллективы. Или просто компании друзей. Итак, французская раскладка клавиатуры называется AZERTY (что нетрудно определить, назвав ее в Windows и нажав первые шесть клавиш в верхнем ряду), а во время печати указательные пальцы должны находиться на клавишах *Ап О* (на них имеются специальные бугорки). Кстати, схему расположения пальцев можно было увидеть на одной из иллюстраций к статье, так что «Домашний ПК» лучше читать *внимательно* – это залог успеха. А победительницей конкурса стала Ирина Морозовская из Одессы.

Возвращаясь к вопросам, связанным с перечислением продуктов определенного разработчика (или издателя), заметим, что они всегда оказываются самыми сложными. Вот и сейчас назвать все уже выпущенные игры, созданные польской компанией Metropolis – *Odium, RoboRumble и The Prince & The Coward*, – смог только один читатель, тогда как наименование локализованной версии игры Shogo – «Ярость:

Восстание на Кронусе» – ни для кого не было секретом. А удачливый эрудит Алексей Снопок из Киева «автоматически» становится обладателем подарочной версии игры «Горький-17».

Вокруг экономической стратегии Theme Park World развернулась нешуточная борьба. Среди ответов на наши вопросы было много ошибочных, но немало и правильных. Итак, из перечисленных нами заведений свое воплощение в серии Theme... нашла больница (игра Theme Hospital), а основатель компании Bullfrog Питер Молне сейчас трудится над проектом Black & White. Призером розыгрыша стал киевлянин Виталий Мельник.

Конкурс по игре Omikron: The Nomad Soul был несколько нетрадиционным – мы предложили в качестве приза лицензионный аудиодиск Дэвида Боуи «Hours», содержащий все песни рок-звезды, вошедшие в игру в качестве музыкального сопровождения. Но чтобы его получить, потребовалось ответить на два совсем не простых вопроса. Однако для истинных знатоков они оказались не такими уж сложными. Итак, Дэвид Боуи довелось сыграть Понтия Пилата в фильме «Последнее искушение Христа», а также участвовать в записи песни группы Queen «Under Pressure». Антон Махно из Киева на этот раз оказался самым удачливым из самых эрудированных.

Наша акция «Ответь на вопросы – выиграй диск!» продолжается. Призы, которые разыгрываются в этом номере журнала, ничем не уступают предыдущим. Так что играйте и выигрывайте!

# Большая покупка - 2



\*Имена изменены.

Леха\* благополучно работает на своем ПК - это его главный помощник в бизнесе



Счастливый Володька\* так "выцарапал" свой ПК, включает его дома... Что-то не то...



телефонный разговор



...понятия не имею, мне привезли и установили все. Позвони туда, где покупа

...ты как монитор и принтер настраивал? У меня не выходит...



Володька звонит в контору, где приобрел аппарат



Бизнес Леи идет вгору...

Леха любит иногда поиграть в игрушки, нормальная игра "просит" мощной видеокарты

Леха вызывает специалиста, который меняет ему видеокарту. Совсем другое дело!



...хочешь, доплати и привези, сделаем. Пойми, настройка не входит в наши обязанности!



С горем пополам Володьке удается решить вопрос настройки...



Эта жизнь кого хочешь ломает, а тем более компьютер. У Леи что-то с компьютером. Времени на восстановление практически нет, горит работа. Он вызывает сервисную службу "своей" фирмы



...но придется наверстать упущенное, работая день и ночь, а шо делать?



В тот же день к нему приезжает мастер, устраняет поломку. Леха успевает справиться со своей работой



Похоже, получилось.



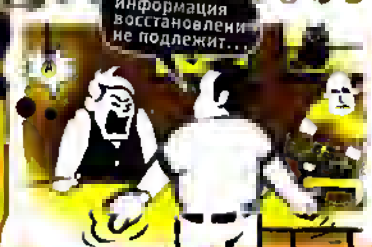
...а?

В самый разгар работы аппарат умирает (похоже, винчестер). Володька звонит в "свою" фирму



информация восстановлению не подлежит...

Подвал. Разборка. Володька в трансе.



это

еще

не

конец

продолжение следует



*оригинал  
всегда лучше  
подделки...*



**...Особенно в рамках  
закона!**

Скажи "ДА!" легальному программному обеспечению.

# КОМПЬЮТЕРЫ MEDALIST™



Нельзя объять необъятное...  
Козьма Прутков

... созвездие компьютеров  
„Медалист“.

**Formula A**  
PERSONAL COMPUTER SYSTEMS

Web Shop <http://www.formula-a.kiev.ua>  
г.Киев, пр-т Краснозвездный, 10, тел./факс: (044) 243-9460 /61 /62